постер: BloodRayne 2 и Fahrenheit

№ 10 (60) '2005

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

DVD 8.5 гб

РЕЦЕНЗИИ

ADRENALIN EXTREME SHOW

ПРЕВЬЮ

> HOMM V
> DRIVER PARALLEL LINES
> RAGNAROK 2
> SPACE EMPIRES V

FABLE

ОТФЭЙБОЛИЛИ!

ONLY PC AND FOREVER

БЛИЦКРИГ 2

РАШ НА РАШ НЕ ПРИХОДИТСЯ

NHL 2006

ВСЕ ХОККЕЙ

ADVENT RISING

HALO, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ

ЧЕТЫРЕ ВСАДНИКА АПОКАЛИПСИСА ДЛЯ ЖАНРА RTS

СТРАТЕГИИ В НЕРЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ

7 С ПОЛОВИНОЙ ИДЕЙ

ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ "РУССКИХ" КВЕСТОВ

PC CD-ROM SOFTWARE

1С ФИРМА «1С»

GAS powered GAMES

Microsoft game studios

UBISOFT

© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logoo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S and/or other countries.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Всем привет!

Обязан вас предупредить: компьютерные игры смертельно опасны. Они способны стать как причиной серьезного заболевания, так и привести к смерти игрока. Более того, они ужасно коварны и маскируют свое пагубное воздействие под разные болезни и несчастные случаи. Например, шел человек по улице, поскользнулся, упал, очнулся - гипс. Вроде все понятно, банановая кожура под ногу подстелилась. Ан нет - оказывается, человек накануне десять часов играл в Conter-Strike, напроигрывался, эмоционально расстроился, а глаза ему застилали слезы обиды. Да, на него еще воздействовали клубная темнота и электромагнитное излучение! Вот почему он не смотрел под ноги! Вот что размыло ему внимание и прокапало на мозги. И ему еще повезло, что на той улочке не было светофора с красным или мигающим желтым сигналом. Ведь был бы летальный исход. Зато весть о несчастном игроке сразу же разнеслась по городу, это же такая сенсация: игра сломала человеку ногу!

В Почте этого номера мы печатаем письмо Екатерины, которое сейчас самое время прочитать, чтобы было понятно, о чем пойдет речь дальше.

Ситуация сильно напоминает ту, что показана в знаменитом франко-итальянском фильме "Большая жратва" режиссера Марко Феррери. Любители вкусно покушать довели себя до могилы посредством банального обжорства. Правда, сделали они это сознательно. Но ведь и в игры никто не играет неосознанно! Любое самое обычное занятие может как приносить пользу, так и нанести вред. Особенно, если им заниматься сверх всякой меры. Вы сумеете назвать хоть одно человеческое увлечение, от которого в принципе нельзя пострадать? В любом деле нужна техника безопасности и банальный здравый смысл.

Екатерина утверждает, что "сопереживать куклам нельзя". Позволю себе в этом усомниться. Сопереживание в играх встречается, причем иногда оно бывает просто невероятной силы. Если кто не верит - посмотрите еще раз сцену смерти Aeris в Final Fantasy VII. Предлагаю всем нашим читателям признаться честно - ведь пробивает на слезу, правда? Что же это, если не сопереживание?

Также мне не совсем понятно, что подразумевается под "бесспорными обвинениями"? Кто доказал, что компьютерные игры, которые содержат элементы насилия, вредны для тех, кто в них играет? Есть встречная теория, что такие игры, наоборот, позволяют выплеснуться агрессивности.

О нравственной ответственности. Ответственности за что? За то, что людям предложили развлечение, и люди сознательно предпочли его другим разновидностям развлечений?

Надеюсь, вы не считаете, что отмазки типа "Пиво в большом количестве может повредить вашему здоровью" или "Минздрав предупреждает..." приводят к тому, что народ меньше потребляет пива и курит? Можно и на коробках или даже на заставочных экранах писать, что "чрезмерное увлечение компьютерными играми опасно". Ключевое слово здесь - не "компьютерные игры", а "чрезмерное". В чем виноваты разработчики игр, в которые хочется играть? Они сделали свою работу лучше тех, в игры которых играть не хочется. Так давайте их обвиним в том, что они сделали свою работу хорошо?

Пацана, конечно, жаль. Как жаль любого сбитого машиной, утонувшего, пострадавшего от неизлечимой болезни. Но ведь банальная статистика говорит о том, что игры здесь ни при чем. Ведь жареные факты такого плана мгновенно раздувают средства массовой информации, это те скандалы, с которых они кормятся. Ведь компьютерные клубы есть практически во всех более-менее крупных городах России, сколько в России таких городов? Сколько подростков сидят в этих клубах по 10-12 часов в день? И на всю эту армию - один случай?

Что характерно, никто ничего не трубит о результатах экспертизы, которая должна была быть проведена в течение месяца с момента происшествия (т.е. до 1 июля). Подозреваю, причина в том, что ее выводы никак не связаны с компьютерными играми.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №101 ОКТЯБРЬ 2005

Учредители Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Зам. Ген. директора Сергей Журавский
Коммерческий директор Алена Лукаш
Главный редактор Игорь Бойко
Выпускающий редактор Константин Подстрешный

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Андрей Алаев, Владимир Веселов, Дмитрий Васильев, Леонтий Тютелев, Михаил Баранов, Рафаил Фаткулин, Андрей Щур
Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Webmaster Евгений Янусов
Художники Даниил Кузьмичев, Александр Еремин
Отдел рекламы Александр Смирнов
Senior Editor Dmitry Gertsev

ОБЛОЖКА
Адреналин-шоу

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **navigat@aha.ru**
http://www.gamenavigator.ru

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора игрового мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в **ЗАО "Lietuvos rytas"**,
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.

СОДЕРЖАНИЕ

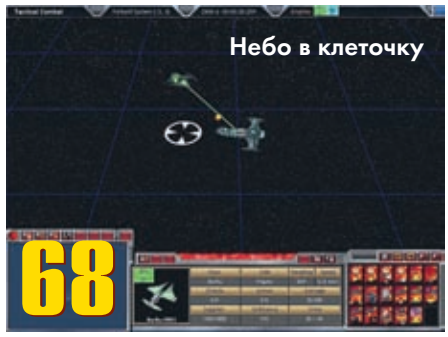
ИГРЫ В НОМЕРЕ

Адреналин-шоу **88**
Блицкриг 2 . . . . . **70**
Бригада Е5: Новый альянс **181**
Велиан **50**
Дилемма **98**
Карибский кризис **181**
Карибский Кризис: Ледниковый поход **69**

Ace of Angels 182
Advent Rising 44, 180
African Alliance 20
Age of Angels 10
Anarchy Online 118
Black 9 182
BloodRayne 2 180
Brian Lara International Cricket 2005 82
Brothers in Arms: Earned in Blood 52
City of Heroes 118
City of Villains 118
Cold Fear 8
Daxter 30
Delaware St. John Volume 1: The Curse of Midnight Manor 102
Diablo 29
Diablo II 29
Diablo II: Lord of Destruction 29
Diablo III 30
Diabolique: License to Sin 26
Dogs of the Seas 124
Dragonshard 181
Driver: Parallel Lines 42
Duke Nukem Forever 17
Dungeon Siege II 181
Earth 2160 181
EverQuest II Desert of Flames 119
Evochron Alliance 38
Fable: The Lost Chapters 104, 166, 180
Fahrenheit 112
FIFA Manager 06 80
Gangland 12
Glider: Collect'n' Kill 38
Grand Theft Auto 3 9
Grand Theft Auto: San Andreas 10
Great Invasions 350-1066 74
Guild Wars 29, 125
Hellforces 180
Hellgate: London 28
Heroes of Annigalated Empires 22
Heroes of Might & Magic V 64
Heroes of the Pacific 96
Land of the Dead: Road to Fiddler's Green 39
Maple Story 122
Mega Man X8 54
Metalheart: Восстание репликантов 108
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 84
Myst 20
Myst 5: End of Ages 20
Need for Speed: Most Wanted Black Edition 24
Neocron 2: Beyond Dome of York 117
NHL 06 92
Nuclear War 184
Omikron 2 17
Omikron: The Nomad Soul 18
Pacific Liberation Force 13
Paradise City: Underworld 12
Peter Jackson's King Kong 24
Premier Manager 2005/2006 87
PRISM - Threat Level Red 39
Project Xenoclone 13
Ragnarok 2 120
REFUSE. Home, sweep home 40
RYL: Path of the Emperor 118
S.W.A.T. 4 6
Salvo 69
Savage 2: A Tortured Soul 16
Savage: The Battle for Newerth 16
Shadow Warrior 21
Shady Brook 102
Shot Online 123
Space Empires V 68
Star Wars: Empire at War 22
StarCraft 29
StarCraft: Brood War 29
StarCraft: Ghost 30
Stargate SG-1: The Alliance 14
Starships Unlimited 3 8
Sword of the Stars 66
The Buggy: Make, Ride, Win! 16
The Death and Return of Superman 29
The Good, the Bad & the Ugly 6
The Legend of Mir 3 119
The Lost Vikings 29
The Prophecy 184
The Sims 2 Nightlife 78, 180
The Suffering 12
TimeShift 17
Voyage: Inspired by Jules Verne 110
Wanton Destruction 21
War World: Tactical Combat 48
Warcraft II: Beyond the Dark Portal 29
Warcraft II: Tides of Darkness 29
Warcraft III: Reign of Chaos 29
Warcraft III: The Frozen Throne 30
Warcraft: Orcs & Humans 29
World of Warcraft 30, 116, 126

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

1С . . . . . 2 страница обложки
Zenon . . . . . 3 страница обложки
1С . . . . . 4 страница обложки
1С 5, 7, 31, 41, 47, 67, 77, 83, 103
Акелла 9, 11, 13, 15, 17, 19
Элвис-Телеком 21
Home Sinema & Interactive 27
Выставка "Образование и карьера" 23
RINET 45
МТУ-ИНТЕЛ 55



Многие спрашивают, что именно говорит наш художник Даниил Кузьмичев в заставке на диске сотого номера

6 Новости
32 Квартальный план
34 Дискография

ACTION

38 Evochron Alliance
38 Glider: Collect'n' Kill
39 Land of the Dead: Road to Fiddler's Green
39 PRISM - Threat Level Red
40 REFUSE. Home, sweep home
42 Работа над ошибками
Driver: Parallel Lines
44 И это только начало
Advent Rising
48 Недороботка
War World: Tactical Combat
50 Наше все
Велиан
52 Братья во скрипте
Brothers in Arms: Earned in Blood
54 Мегамания
Mega Man X8

STRATEGY

56 Четыре всадника Апокалипсиса жанра RTS
64 Пятая колонна
Heroes of Might & Magic V
66 Дотянуться до звезд
Sword of the Stars
68 Пятое пришествие
Space Empires V
69 Salvo
69 Карибский Кризис: Ледниковый поход
70 Последний из могикан
Блицкриг 2
74 Жизнь и удивительные приключения Филиппа Тибо
Great Invasions 350-1066
78 Еще не вечер
The Sims 2 Nightlife

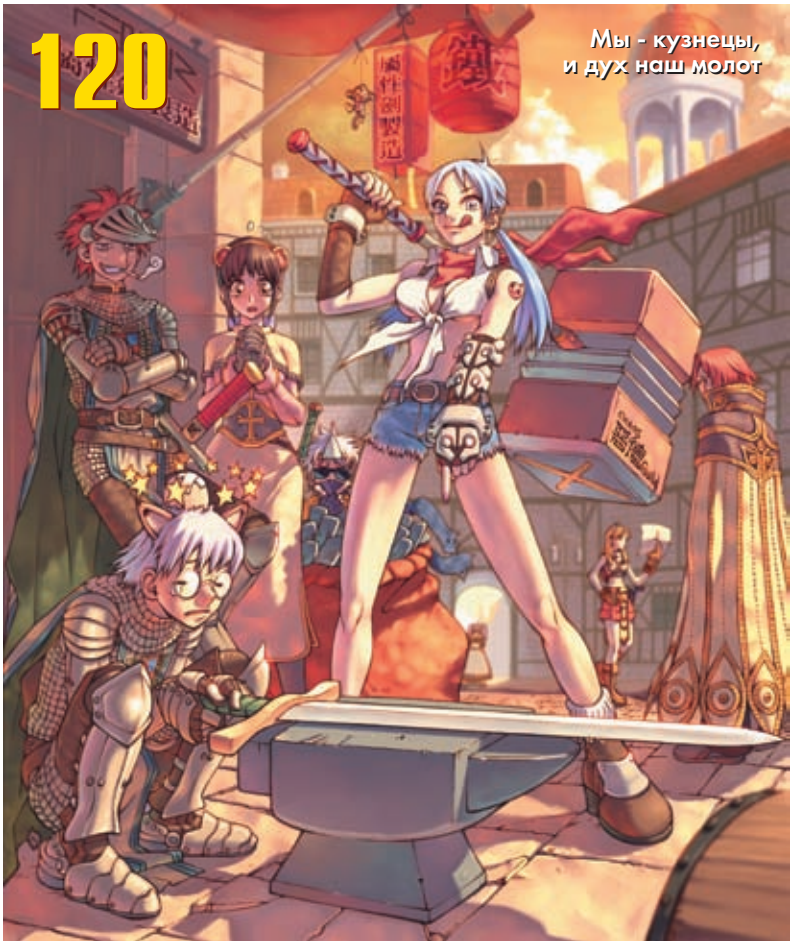
SIMULATION•SPORT

80 Закрепление завоеванных позиций
FIFA Manager 06
82 Приз зрительских симпатий
Brian Lara International Cricket 2005
84 Застывшая красота стоп-кадра
MotoGP: Ultimate Racing Technology 3
87 Первый претендент на вылет
Premier Manager 2005/2006
88 Берегите(сь) женщин
Адреналин-шоу
92 Унылое топтание на месте
NHL 06
96 Герои-пацифисты
Heroes of the Pacific

RPG•ADVENTURE

98 Курская игровая аномалия
Дилемма
102 Delaware St. John Volume 1: The Curse of Midnight Manor
Shady Brook

СОДЕРЖАНИЕ



104 Заводной ананас
Fable: The Lost Chapters

108 Сердечная недостаточность
Metalheart: Восстание репликантов

110 Путешествие к сердцу Луны
Voyage: Inspired by Jules Verne

112 Перворожденный
Fahrenheit

ONLINE

116 Connect

120 Асисяй два
Ragnarok 2

122 М-м-м... Яблочко...
Maple Story

123 Два удара, восемь дырок
Shot Online

124 В поисках ощипанного попугая
Dogs of the Seas

125 Горе луковое
Guild Wars

126 Азеротские хроники 5
World of Warcraft

134 Тайная жизнь мира Warcraft

HARDWARE

142 Железный поток

144 Razer - "бриллиантовая" спинка

146 Железная почта

149 Свежее железо

EDITING

150 Модding в 40K

CYBERSPORT

158 Новости цифрового киберспорта

160 Обзор патча 1.19 для Warcraft TFT

162 Герои нашего времени

TACTICS

166 Мая могутный гирой!
Fable: The Lost Chapters

CHEATS

180 Cheats

KILLEDWARE

182 Дохлый ангел
Ace of Angels

182 Девять, черное...
Black 9

FORGOTTENWARE

184 Без Кристофера Уокена
The Prophecy

184 Нюки!
Nuclear War

Z•ZONE

186 Кроссворд

189 Новые сюжеты для разработчиков "русских" квестов

192 Отцы и дети

194 Почта

199 Содержание DVD

НОВОСТИ

Александр ВАСНЕВ
Рафаил ФАТКУЛИН
Владимир ЧАПЛЫГИН
Bros.
HWNN
OrcHunter

Хороший, плохой или злой?

Игроизация легендарного вестерна

Не ошибемся, если скажем, что вы очень цените спагетти Сержио Леоне, прищур Клинта Иствуда, музыку Эннио Морриконе, название револьвера “Миротворец” и незамысловатую истину о том, что “Бог создал людей, а полковник Кольт уравнял их в правах”. Нажиться на вашей сентиментальной любви к вестерну

“Хороший, плохой, злой” спешат безвестные разработчики из английского коллектива BITS Studios, договорившиеся с MGM Interactive о разработке игры с одноименным названием.

Клинт Иствуд становится настоящим селебрити игровой индустрии - сейчас мастер сурового прищура как раз занимается игроизацией “Грязного Гарри” с самим собой в главной роли. Примечательно, что шустрые девелоперы из BITS Studios купили права не на один фильм, а на целую трилогию Сержио Леоне под названием Man With No Name (фильмы For a Fistful of Dollars, For a Few Dollars More и The Good, the Bad & the Ugly, а также “подмазавшийся” спагетти-вестерн Once Upon a Time in the West). Все были сняты в шестидесятые годы (“Хороший, плохой и совсем уж сволочь”, например, случился в 1966 году) и имели потрясающий успех.

Тем не менее, сюжет у игры будет совсем новый, без могилы Арчи Стэнтона. Зато старые герои по-прежнему в деле.

Жанр, к слову, экшн от третьего лица, а разработчики, снова к слову, уже отличились на этом поприще шутером “Константин” (тоже по кинолицензии). Также анонсированы такие захватывающие дух мероприятия, как езда на лошадях, безумный ганфайтинг, драки в салунах, дуэли на площади перед часовней и бескрайние прерии Дикого Запада. Насколько будет нелинеен сюжет, сможем ли мы выпить огненной воды с индейцами, ограбить банк и сыграть в “руку мертвеца” - вопросы очень открытые. Надеемся на господ разработчиков. Благо к делу они подошли всерьез: планируется арендовать голоса трех ведущих актеров, саундтрек намечен за авторством Эннио Морриконе, а особое ударение мистер Фу Катан (CEO компании BITS Studios), говоря о будущей игре, делает на слово “дизайн”. Мол, все будет очень и очень. Хочется верить. “Хороший, плохой, злой” выйдет в первой половине 2006 году на PC, Xbox, PlayStation 2 и PlayStation Portable. Издатель и скриншоты пока предпочитают оставаться в тени.

Надо сказать, последнее время лицензии на старое&доброе кино пользуются небывалым спросом. В скором будущем нас ждут игроизации фильмов “Челюсти”, “Таксист”, “Грязный Гарри”, Лицо со шрамом”, “Крестный отец”, “Из России с любовью”. Список, разумеется, не полный. - Bros.

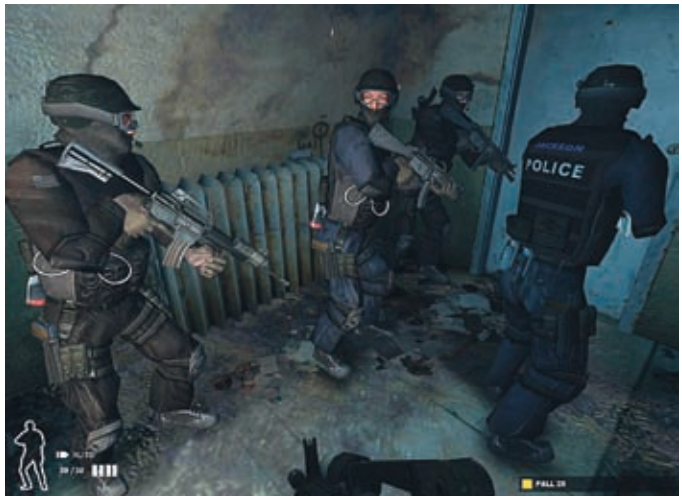
Режиссер фильма (бородатый и в очках, рядом - сам Чарли Чаплин) и его творение навечно прописались в пантеоне кинолегенд. Участь же игры пока что скрывается в тумане будущего

Сват, сват

Маски-шоу продолжаются

Новость из числа приятных, но всеми ожидаемых сюрпризов. Коллеги-журналисты с сайта *www.10-david.com* выудили из форумов Vivendi Universal Games сообщение, неофициально подтверждающее разработку дополнения к S.W.A.T. 4 от студии Irrational

...и приколол его я вилкой к батарее



ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО ПОНИМАЕТ.

В ПРОДАЖЕ С ОКТЯБРЯ 2005. АДАПТАЦИЯ СТУДИИ SNOWBALL.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С

snowball.ru
искусство побеждать

UBISOFT

INCUBATION
КОСМОДЕСАНТ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

Games. Там же говорится о том, что адд-он куется на сей раз в стенах австралийского, а не американского подразделения компании.

Кроме смены места рождения были замечены заявления об улучшении искусственного интеллекта ботов, свежие задания, кооперативный режим на 10 человек (маловато, конечно) и еще несколько подобного рода деталей. Из оружия стоит ожидать снайперские винтовки, а также портативный гранатомет. И, разумеется, чрезвычайно полезные одноразовые световые шашки, назначение которых для большинства игроков остается загадкой.

Загадкой к тому же остается и название будущего дополнения. Что касается даты выхода, то предполагаемый релиз намечен на февраль 2006 года. - О.Н.

Космические корабли без ограничений

Объявлен очередной космосиквел

Компания с подозрительно-матричным названием Matrix Games анонсировала на радость любителей интерактивного сайенс-фикшна третью часть космостратегии Starships Unlimited, чья предшественница вышла аж три года назад. Новая игра, как и полагается благочестивому триквелу, умножает особенности и положительные стороны предыдущих частей на число n.

Если предыдущая игра и запомнилась поклонникам жанра, то отнюдь не благодаря графическим красотам

Эпох развития в Starships Unlimited 3 отныне будет четыре, а не одна, как, например, в Starships Unlimited

ВЕСЬ МИР НАСИЛЬЯ МЫ РАЗРУШИМ

Зомби по pasaran!

Германия борется с игронасилием

А волны и стонут, и плачут от такой несправедливости

В славящейся своею строгой "нравственной" цензурой Германии очередные репрессии. На сей раз под раздачу попал шутер от третьего лица Cold Fear. Напомним, что действие в нем разворачивается на русском китобойном судне "Дух Востока", а затем переносится на нефтебуровую платформу. И там, и там приходится иметь дело с ужасными зомби. Немецкие цензоры почесали затылки и постановили изъять игру из продажи. Дескать, слишком много в ней кровавых сцен, дурно влияющих на психику неокрепшего поколения бюргеров. Самое забавное в том, что продукт лежит на полках магазинов с апреля. Навряд ли столь строгий запрет ударит по местным геймерам. Все, кто хотели, DVD-диск с Cold Fear уже давно приобрели. - В.Ч.

Оплот здравомыслия и непорочности

С игронасилием борется не только Германия

Игры становятся все более технологичными и вместе с тем неполиткорректными, а законы в их отношении - все более жесткими и суровыми. В этот раз отличилось правительство штата Мичиган, а точнее его губернатор - Дженнифер Гранхолм, подписавшая поправку о запрете на продажу игр со значками "Mature" и "Adults Only" лицам младше 18 лет. Под действие закона, само собой, попали вся серия Grand Theft Auto с родственниками до седьмого колена, DOOM 3, Postal, BloodRayne, Manhunt... то есть одни из самых почитаемых в народе тайтлов.

Дженни, oDOOMайся!

Если же кто из продавцов догадается отпустить такую ужасную и отвратительную игру двенадцатилетнему, например, покупателю, то его оштрафуют на $5 тыс. Если ему и этого покажется мало, то в следующий раз сумма штрафа увеличится до 15 тыс. "зеленых". Ну, и специально для самых непонятливых предусмотрен штраф в $40 тыс.

Родителей, решивших порадовать собственное чадо на Рождество игрой про черного матерщинника-автоугонщика, ждет приятное лишение свободы сроком на 93 дня или штраф размером в $15 тыс. Закон вступает в силу 1 декабря 2005 года, как раз к началу сезона праздничных покупок.

Но не отчаивайтесь, такая поправка еще не столь ужасна, как в Европе. Там, например, местные правительства, во избежание появления в чистых детских умах профашистских настроений, судорожно заштриховывают свастику черными кружками, а кровь заменяют некой субстанцией приторно-зеленого цвета. - О.Н.

2. Предполагаются существенно доработанные дипломатическая, военная, экономическая и шпионская части игры, а также новые расы и планеты.

Но, разумеется, на первом месте в списке улучшений и нововведений будет стоять самая важная фича, “изюминка” серии - проектирование собственных кораблей. К услугам игрока предоставят свыше 200 технологий, включая разнообразные защитные щиты, лазерные пушки и двигатели. Возможности дизайна звездолета обещают ограничить исключительно нашей фантазией. Впрочем, опытные стратеги слышат аналогичные заявления примерно с момента релиза Master of Orion 2 и все равно при конструировании кораблей постоянно натыкаются на различные “ограничители”. Но, тем не менее, серия Starships Unlimited - далеко не самый худший представитель жанра “космостратегия”, так почему бы не взглянуть на наследника?

А возможность взглянуть представится относительно скоро: игра выходит уже осенью этого года, посему вполне возможно, что в ближайшее время мы сообщим об отправке Starships Unlimited 3 на “золото”. - О.Н.

Мамы Саитамы не любят GTA 3

Японский городовой

У детей Саитамы детство воистину счастливое

“Ветка сакуры крепнет весною, маразм крепчает к зиме” гласит японская народная мудрость, как нельзя кстати описывающая ситуацию в префектуре Саитама, сегунат которой запретил продавцам видеоигр отпускать Grand Theft Auto 3 в руки до восемнадцати, а в случае неповиновения пригрозил штрафом в 300 тыс. иен и принудительной отправкой в поля собирать урожай риса. Волевое решение было принято властями спустя два года после официального запуска игры в Стране восходящего с. и не распространяется на схожие по духу и букве Vice City и San Andreas. Если учесть, что все желающие уже давно купили, прошли и удалили свою GTA 3, и сейчас игру приобретают разве что вернувшиеся из инопланетного заточения или очнувшиеся от летаргического сна, акция правительства префектуры выглядит весьма странно. Рекламный ход, не иначе. Кстати, подобная ситуация имела место и в префектуре Канагава - мы писали (а вы, соответственно, читали) об этом пару месяцев назад.

Издательство Capcom насторожилось в связи с проделками императорских наместников и ищет способ отстоять свои исключительные права. - Bros.

Не курите, дети, игры

Калифорния пока в очереди

Правозащитник Лейланд Йи, литературно выражаясь, совсем озверел. Вселившийся в него бес вышел из-под контроля и заявил следующее: “Я крут, из-за меня Take2

Мистер Йи, руки прочь от Арни! Ему и так несладко

потеряла сорок миллионов наличными, теперь я пну Арнольда "Царя-Батюшку" Шварценеггера, а то он совсем страх потерял". Если перевести это на юридический язык, то смысл сказанного в следующем: игры, содержащие насилие, в Калифорнии лицам до 18 продаваться не должны, в руки до 18 попадать не должны, перед глазами до 18 маячить не должны, и вообще, оборот виртуальных радостей теперь не менее строг, чем продажа алкоголя и сигарет. Роковой билль носит на телогрейке номер 1179 и уже одобрен локальным сенатом. Последнее слово за Арнольдом Шварценеггером, и слово это, скорее всего, будет "йеп", потому что оплошавший с пожарниками и медсестрами Арни сейчас, в канун переизбрания, как раз ищет поддержки народных масс. А народные массы всячески поддерживают борьбу с играми. Такая вот логика.

Казалось бы, дело житейское, если бы не одно НО. Игры, содержащие насилие, на сей раз - это ВСЕ игры, в которых есть красная кровь и, скажем, шотган. Все-все. Стратегии, шутеры, файтинги, симуляторы, аркады, квесты... И если такие законопроекты примут на территории всего США (Иллинойс уже "подписался"), то очень скоро мы все будем играть в симуляторы пейнтбола с инопланетянами голубых кровей.

Вся надежда на Арни, у которого еще есть время подумать, и на ESRB, которая тоже не дремлет. В конце концов, можно искать защиты и у американской конституции, в которой охраняются всякие свободы. Геймерские в том числе. - Bros.

Тотальная ревизия

ESRB наносит ответный удар

Думаем, никому не стоит напоминать, к чему привела атака американских политиков на создателей Grand Theft Auto: San Andreas. Скандал вокруг активированных модом Hot Coffee скрытых игровых возможностей разгорелся еще тот. Будем надеяться, что опубликованная ниже весть окажется последней, а то, если честно, затянувшееся выяснение отношений нам (да и вам, полагаем, тоже) порядком надоело.

Подвергшаяся шквалу критики Entertainment Software Rating Board сделала соответствующие выводы. Цензорская организация публично признала свою ошибку, мол, недоглядели мы, дорогие мамы и папы. Дабы впредь не допускать подобного развития событий, в ближайшее время планируется значительно ужесточить правила получения рейтингов. Теперь каждый разработчик обязан тщательно проверять свое детище на предмет скрытого контента, чтобы ни у одного моддера не возникло желания создать что-нибудь аморальное. Издательствам поручили до 9 января тщательно проанализировать все продукты, которые угораздило выйти в свет после 1 сентября 2004 года и в дальнейшем в обязательном порядке составлять подробную отчетность для игр - соискательниц рейтинга. - В.Ч.

Восстание продавцов

От Мичигана до мэшингана

Если кто-то кое-где у них порой, то американский орел за свободу когти перегрызет

Жесткие меры, принятые по отношению к играм, содержащим графические сцены насилия, в штате Мичиган и порекомендованные правозащитниками губернатору Калифорнии Арнольду Шварценеггеру, вызвали у распространителей и производителей видеоигр неприятный зуд. Их возмущение можно понять: брутальные забавы приносят огромный доход, отказываться от которого без боя - почти то же самое, что отдать первому встречному ключи от квартиры, где деньги лежат. В общем, ассоциация производителей и распространителей развлекательного программного обеспечения ESA решила продемонстрировать правозащитникам и их прихлебателям, на что готова пойти самка бурундука, защищая своих детенышей. В середине сентября ассоциация обратилась в суд с требованием отменить принятый в Мичигане закон, согласно которому лицам до 17 лет жестокие игры продавать и давать "просто так" нельзя (нарушителей ждут

Ангелы, архангелы...

Булатная игра

Время от времени разработчики нет-нет, да и подбросят что-нибудь на ангельскую тему, обязательно динамичное и, как правило, с умеренным бюджетом. На сей раз обрадовать нас чем-то подобным решила отечественная студия Boolat, анонсировавшая слэшер с RPG-элементами Age of Angels. И пускай вас не смущает присутствие магических слов "Age of" в названии. Не Microsoft единой.

Игроку в "Эпохе ангелов" отведут роль архангела Метатрона, посланника богов и самого могучего подручного Небес. Смеем вас заверить, что этот Метатрон не будет иметь ничего общего с Метатроном из кинофильма "Догма", которого сыграл бесподобный Алан Рикман.

Что же нам приготовили сценаристы? В общем-то, все достаточно знакомо и привычно. Мир, в который по-

Кино-Метатрон был хорошим парнем

большие штрафы и даже непродолжительное лишение свободы).

Главный акцент потерпевшая сторона делает на то, что подобные табу попахивают режимностью и не соответствуют традиционным для Америки институтам свободы. Подобная формулировка, апеллирующая к Первой поправке к Конституции, вполне может прокатить, потому что в США о демократии сейчас говорят очень много и почти всегда в тревожном и скептическом тоне. Мол, не надо путать правовое государство с полицейским! Кстати, такое положение дел в стране уже помогло производителям и продавцам развлекательного ПО отстоять свои права в штате Вашингтон. - Bros.

Кто с мечом к нам придет

Вендетта по-роскстаровски

Парни из Rockstar Games нашли способ отомстить Джеку Томпсону. Причем сделали они это так изощренно, так блистательно, как больше на целом свете никто не умеет. На свежеоткрывшемся сайте PSP-игры GTA: Liberty City Stories (www.rockstargames.com/libertycitystories/gta_lcs.html) разработчики вывесили фальшивое электронное письмо, якобы пришедшее от адвоката из Флориды. Обратный адрес - JT@CitizensUnitedNegatingTechnology.org, где JT - это инициалы догадайтесь кого, а Citizens United Negating Technology - название подставного сайта, всеми силами протестующего против интернета, компьютера и жестоких игр. В письме правозащитник "признался", что он редкий затейник, а прилагающийся файл так и вовсе недвусмысленно намекает, на излишнюю любовь Джека Томпсона к животным. Оскорбленный адвокат уже отреагировал и объявил, что Rockstar в очередной раз хотят опорочить его личность и священную борьбу. Ждем, стало быть, развития событий.

Уничтожь интернет, спаси мир!

P.S. На сайте CitizensUnitedNegatingTechnology.org сотрудники Rockstar регулярно вешают "признания аддиктов", рассказывающих о том, как это плохо - играть в видеоигры и качать порнографию из Сети. Например, некий Карл Джонсон из Лос-Сантоса (шт. Сан-Андреас) пишет: "Интернет - это зло. Когда у меня не было выхода в Сеть, я покупал наркотики просто так. Я не знал, что с ними делать, поэтому просто кормил ими рыбок, чистил ими посуду, заправлял ими праздничные торты, хранил их под подушкой, смотрел на них часами. Но когда у меня появился доступ в интернет, я тут же залез в поисковую систему, выяснил, как правильно колоться, и стал наркоманом. Сейчас я потерял все: здоровье, близких, квартиру и пенсионные накопления. И во всем виноват интернет! Ненавижу его! Зло, зло! - Bros.

сылают "окрыленного" борца за справедливость, погряз во вражде трех рас: Дьяволов, Элементалей и, собственно, Ангелов. Нам предстоит решить, кто именно из них разместит под своим каблуком доступные пространства, потому можно заранее рассчитывать на три концовки (плюс одну скрытую, о сущности которой разработчики таинственно молчат). Всего разновидностей врагов будет порядка тридцати штук (по десять на расу, надо полагать). Так называемых "суб-миров" будет тоже три, а общедоступных миссий - 27.

"Булат" обещает связать представление эпическим сюжетом и регулярно баловать мини-сценами о быте крылатых/рогатых/черт-знает-каких товарищей на всем протяжении игры.

О ролевой системе на данный момент известно лишь то, что нечто ее напоминающее будет присутствовать в списке особенностей Age of Angels. Надеемся, оно окажется вполне приличным "нечтом". Ждать появления "Эпохи Ангелов" следует где-то в конце 2006 года - О.Н.

Гангстер в Парадиз-Сити

По стопам GTA

По обнаруженным микроскопическим картинкам можно сделать вывод, что ничего необычного нас не ждет

Похоже, что успех GTA установил моду на бандитские или, как их любят называть в критикующем народе, "гангстерские" проекты с интерактивным городом и кучей криминальных подробностей. Не осталась в стороне от модных веяний и студия Media Mobsters, нынче именуемая Sirius Games. Вслед за новым именем у нее созрел и новый анонс - сиквел RTS/RPG Gangland, получивший при зачатии имя Paradise City: Underworld.

С подробностями у эмбриона, к сожалению, пока что туго. Кроме имени нашего ручного мобстера Луки Валерио, горсти ничем не примечательных скриншотов и обещаний о "живом городе, со своими обывателями, бизнесменами, полицейскими нарядами, пробками и бандами" официальная страничка Paradise City ничего другого предоставить не в состоянии.

В связи с этим может показаться интересной пламенная речь директора Sirius Games Адама Грегерсена: "Несмотря на то, что Gangland, разработанная тусовкой из 10 человек, радовала игроков отсутствием сэйвов, вменяемого туториала и предлагала сумасшедшего оператора с камерой, игра была удостоена звания "Game of the Week" на сайте USA Today. Надеемся, с Paradise City мы тоже не подкачаем". От себя можем пожелать сиквелу скорейшего избавления от слащавости оригинала, ибо она уже в печенках. - О.Н.

Седина в бороду

Скроллите, господа разработчики

Давненько в нашем игровом королевстве не появлялись скролл-шутеры. Любители старого, доброго и веч-

В качестве бонуса к людям из пробирки присоединились еще и монстры

КИНОФИКАЦИЯ

Экранированный ужас

"Страдание" доберется до кинотеатров

Нет! Только не Уве!

Замечательный телевизионный канал MTV, а точнее - его киноотросток MTV Films, обогнал на полпути душку Уве Болла в погоне за правами на франшизу кросплатформенного хоррора The Suffering. Да, похоже, что рог изобилия с вменяемыми сценариями к триллерам в Америке начинает давать сбои, а вскорости и вовсе грозится иссохнуть. Поэтому ответственные кинолица в срочном порядке начинают подыскивать ему замену, и взор их все чаще падает на самых видных представителей видео-компьютерных палестин.

К сожалению, о киноверсии Suffering неизвестно больше, чем того хотелось бы. Продюсеры фильма Джейсон Ласт и Рик Джакобс категорически отказываются делиться информацией о режиссере, дате появления на экране, сценарии, списке актеров и прочих бюджетах (подозреваем, что последний будет не шибко большой). Зато гордо предъявляют имя Стэна Уинстона и его компании, в свое время отвечавших за спецэффекты в "Парке Юрского периода", "Терминаторе" и "Чужих".

Стэн Уинстон

На всякий случай попробуем пересказать сюжет первой части. Героя The Suffering по имени Торк осудили за крайне зверское убийство собственных родственников и немедленно засадили в тюрьму на отдаленном острове. Первая проблема в том, что Торк абсолютно не помнит, а, главное, не верит, что это именно он виновен в смерти своих близких. Ну, а вторая проблема заключается в армии жутких демонических созданий, решивших захватить почему-то именно островную тюрьму. В результате герой получает шанс выбраться из камеры и, разобравшись с заполонившей новый дом родной нечистью, найти способ восстановить нужный участок памяти.
По нашему мнению, на роль Торка превосходно подойдет старина Хью Джекман, обладатель выпрыгивающих из рук когтей и поддельных бакенбард в фильме "Люди Икс". - О.Н.

"Роковой" постер

Doom оплакатился

Чем ближе широкоэкранный дебют Doom, тем больше информации, трейлеров и кадров подбрасывает Universal Pictures терпеливо ждущим поклонникам бензопилы и шотгана. На этот раз к нам в руки попал первый постер будущего фильма, который вполне может оказаться на афише вашего локального кинотеатра. Впрочем, может и не оказаться.

Скажите, поймет ли рядовой синемафил по этой откровенно малоинформативной бумажке хотя бы общее направление и настроение фильма? Более того, если заменить "случайно" попавшего в прицел несчастного монстра каким-нибудь лицом террористической национально-

ного, возрадуйтесь! А заодно возьмите на карандаш своего внимания Project Xenoclone от аргентинской компании Oniric. Вместе с давно подзабытым классическим видом сверху (за него отвечает доморощенный движок со странным названием OGaMe) в комплект входит незамысловатая сюжетная завязка. Некий офицер контрразведки по имени Дэвид оказался втянут в очень страшную-престрашную историю, сотканную из... (цитируем пресс-релиз) ... "неразгаданных тайн, череды предательств и безжалостной реальности". Дабы главному герою не было скучно, в нелегком деле распутывания гордиева узла ему помогает врач, а по совместительству еще и милая девушка Джулия. Если без пафоса, то нас ждет история про незаконное клонирование людей а-ля фильм Майкла Бэя "Остров", но не в голливудском, а в более дешевом трехмерном южноамериканском исполнении. Дата релиза пока что не объявлена. - В.Ч.

Первым делом вертолеты

Попрыгунья стрекоза

Любители запаха напалма по утрам (а также в предобеденное и вечернее время - для аппетита) и большие поклонники вертолетных атак под "Полет Валькирий" Вагнера, работающие в компании Team6, анонсировали аркадный авиасимулятор Pacific Liberation Force. Раньше проект назывался Elite Helisquad Defender 2, но разработчики посовещались и решили сменить одно трэш-название на другое трэш-название, что им удалось про-

сти, то плакатик без проблем сойдет, например, за кино-Counter-Strike. От маэстро Уве Болла.

А "Дум" меж тем уже практически вплотную подкрался к заждавшимся его огромным экранам. Нападение свирепых Дуэйна "Скалы" Джонсона и Карла Урбана на несчастных какодемонов запланировано на 21 октября 2005 года. - О.Н.

Акелла
ЖЮЛЬ ВЕРН
ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЛУНУ
JOURNEY TO THE MOON
КРИ 2005
KHEOPS
THE ADVENTURE COMPANY
Очнувшись после падения, Мишель Ардан не сразу пришел в себя. Капсула, в которой он совершал полет с двумя компаньонами, упала на Луне вместо того, чтобы вернуться на Землю. Как теперь попасть обратно на свою планету? Что случилось с друзьями Мишеля? Чтобы найти ответы на эти вопросы, нашему герою потребуется познакомиться с населяющими спутник Земли селенитами, освоить их язык и письменность и решить десятки головоломок. Вперед, навстречу неизведанному!
В основе сюжета лежит роман Жуля Верна "Из пушки на луну"
Интуитивно понятное управление
Прекрасная графика, детально проработанные локации
Множество уникальных головоломок и загадок
Некоторые задачи имеют несколько вариантов решения
www.akella.com
© 2005 "Akella"
© 2005 "Kheops Studio"
© 2005 "The Adventure Company"
Все права защищены
Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua
СОЮЗ
М.видео
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"
Акелла

Кстати, превосходный апгрейд для вертолета

сто блистательно: с такими паспортными данными игре прямая дорога в Лимб.

В новом расчудесном геликоптер-симе вы будете защищать тихоокеанское население от злодеев (в ролях злодеев - танки, пехота, вертолеты и самолеты неопознанной принадлежности), охранять транспортные ар-

терии горячих точек, проводить диверсии (ночью подкрались к сторожке на вертолете и бесшумно вырезали постовых), поддерживать наступления и участвовать в обороне. Любопытно, но после каждой миссии будет вестись строгий учет плохих и хороших поступков: спалили школу или больницу - получите штраф к гонорару, выполнили необязательную миссию вроде расстрела колонны бронетехники - распишитесь за бонус. Успешной считается та миссия, в которой капусты было срублено больше, чем заквашено. На вырученные деньги модифицируем свою боевую стрекозу, навешиваем на нее новое оружие и красивые бонусы вроде виниловых наклеек с голой Мэрилин Монро и неоновой подсветки - для, стало быть, пущей конспирации. Геймплей обещает бешеную динамичность, скриншоты смотрятся весьма недурно, а управление вертолетом подразумевает легкую, как перышко колибри, аркадность. Трэш, но симпатишный. - Bros.

Игра, мучающая души

"Коктейл-онлайн" продолжается

S2 Games решила обрадовать аудиторию онлайн-проектов бомбой Большого сиквела, которую никто не

СУД ДА ДЕЛО

Невиноватая я, он сам ушел

Когда баре ссорятся, чубы трещат у таких вот простых парней

Судебная правда "Звездных врат"

Эпопея с переходом компании Perception Games и ее проекта Stargate SG-1: The Alliance из лагеря издательства JoWooD Production под могучее крыло Namco проистекала отнюдь не безболезненно. До битья посуды, впрочем, дело не дошло - стороны ограничились использованием цивилизованных инструментов развода. В частности, разработчики обратились в суд города Вена с исковым заявлением, в котором обвинили своего прежнего бизнес-партнера в отсутствии финансирования и посему потребовали признать его банкротом.

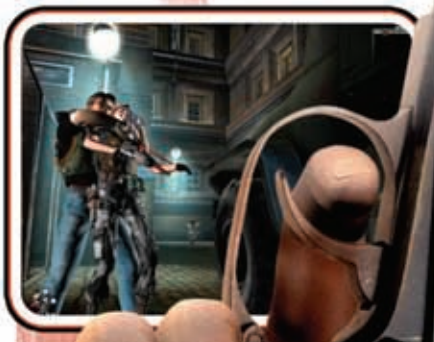
Однако в ходе разбирательств ситуация развернулась на 180 градусов. Мало того, что ответчик снял с себя все обвинения, так еще и выставил истца в дурном свете. Например, выяснилось, что, несмотря на финансовые трудности, издательство изыскало 5,5 млн. евро для поддержания игры на плаву, а неблагодарные девелоперы, наоборот, специально затянули сроки разработки, после чего подали в суд и вдобавок ко всему ушли к Namco. Интересно, смогут ли спорящие стороны разобраться, кому из них принадлежит лицензия, дающая право создавать виртуальные развлечения по мотивам известного фантастического телесериала? Неужели ситуация прояснится только после проведения нового судебного заседания? - В.Ч.

Где наши деньги?!

Дух покойника мстит своим убийцам

Acclaim уже давно покоится в могиле, но это не значит, что страсти вокруг закрытия некогда могучего издательства улеглись. Как раз наоборот. Сразу девять ведущих управленцев усопшей компании находятся под подозрением в проведении незаконных финансовых операций.

Акелла



КРИ 2005 ЛУЧШАЯ КОМПАНИЯ-ЛОКАЛИЗАТОР

COLD WAR

Остаться в живых

Американский журналист Мэттью Картер отправляется в СССР. В чуждой стране репортер волею случая оказывается в центре заговора по организации государственного переворота. Герой попадает в руки КГБ - ночного кошмара каждого истинного американца. Личные вещи изъяты, журналист избит, и его ждет суровое наказание за профессиональное любопытство.

Удастся ли герою ускользнуть от элитных советских спецслужб, вырваться на свободу и завершить свой сенсационный репортаж... или хотя бы выжить?

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ★ место действия - СССР середины 80-х
- ★ способ действия - все возможные методы шпиона
- ★ цель действия - ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

DREAMCATCHER

СОЮЗ

М.видео ВИДЕОЛЕНД

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2005 "Akella"
© 2004 Mindware Studios s.r.o., licensed exclusively to DreamCatcher International Inc. Published by DreamCatcher Europe. Package design © 2004 DreamCatcher Interactive Inc. DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614 представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

Акелла

С конца прошлой недели суд Нью-Йорка приступил к внимательному изучению материалов поступившего дела. По мнению истцов (в основном, это оставшиеся с носом кредиторы), великолепная девятка менеджеров последние несколько лет проводила с целью пополнения своих карманов чудовищные махинации по отмыванию денег, ущерб от которых составил примерно $150 млн. Схемы личного обогащения были просты, как три копейки: незаконные операции с бухгалтерской документацией, уход от налогов, получение "левых" кредитов, плюс необоснованное назначение самим себе баснословных зарплат, премий, компенсаций и прочих видов материальных поощрений. - В.Ч.

Суд - не самое страшное. Вот если бы к махинаторам явился дух зверски замученного парня по имени Турок...

На вид игра нам нравится, на все остальное - дождемся релиза

ждал. Предельно экстраординарная онлайновая фэнтезийная RTS\FPS\RPG-что-то-там-еще Savage: The Battle for Newerth 2003 года выпуска обзавелась соответствующим продолжением - Savage 2: A Tortured Soul. Интересно, чьи души игра предполагает замучить? Уж не тех ли несчастных, играющих по три дня без перерывов?

Разработчики разумно посчитали, что выдумывать новый жанр (или жанры) для сиквела было бы как минимум делом накладным, поэтому решили изготовить Savage 2 по рецептам, апробированным в первой части. Разумеется, обязательно учтутся пожелания игроков. Например, будет предоставлено больше возможностей предпочитающим экшн-составляющую. Кроме того, расширится количество спеллов и добавится несколько недостающих элементов RPG. Кстати, если особо отчаянным игрокам обещают безостановочное действие на манер "нереальных" командных шутеров с цифрами "2005" на конце, то "ролевикам" предоставят возможность полировать характеристики своего персонажа в более спокойной обстановке.

Ну а решившим порулить небольшими армиями в прямом смысле развяжут руки, одарив простой и отзывчивой системой команд и приказов. Количество доступных для выбора юнитов увеличится до двадцати штук, каждый - со своей изюминкой и спецвозможностями, потому нехватка профессий должна отойти в прошлое.

Не удержимся от цитирования Марка Дефореста, основателя и ведущего дизайнера S2 Games: "Savage была нашим билетом на рынок "больших" компьютерных игр. И мы безумно счастливы, что кое-что из задуманного удалось реализовать. Теперь мы хотим улучшить достигнутый результат".

Времени для улучшений предостаточно: релиз заявлен на лето 2006 года. - О.Н.

Еще одна четырехколесная

Buggy не баги

Всегда мечтали прокатиться на таком, не так ли?

Каких только подвидов гонок сейчас не встретишь! Начиная от классических раллийных симуляторов с умопомрачительными физическими моделями и детализацией внутреннего убранства рядового "Форда", заканчивая слегка надуманными представителями жанра вроде TrackMania: Sunrise.

Вот и компания A.S.K. Homework, специализировавшаяся ранее на спекуляциях электрическими пинболами, спросила себя: "А почему бы нам и не шикануть?" и заявила о разработке The Buggy: Make, Ride, Win! - симулятора багги и его сборки. Конструировать собственные машины придется, кстати, всерьез и надолго, ибо

"готовых" моделей всего-то восемь усердно бликующих на солнце штучек.

Разработчики, само собой, обещают неимоверные порции фана от догонялок по квадратной грязи, многополигональные уровни и превосходные модели багги. Однако если вы не поленитесь взглянуть на скриншоты, то вряд ли увидите что-либо выходящее из ряда вон. Мило, конечно, но глаз нынешнего игрока избалован и не такими красотками. - О.Н.

Физики всех стран, объединяйтесь!

Производителя двигателя для "Дюка Нюкема" купили

Судя по "таймшифтовским" пейзажам, шоппинг AGEIA можно назвать удачным

Развившая в последнее время бурную деятельность шведская компания Meqon Research распрощалась со свободной жизнью. Теперь создатели физического движка (увидеть его в деле мы сможем только после выхода TimeShift и Duke Nukem Forever, который, как известно, Never) трудятся на благо калифорнийской фирмы AGEIA Technologies. Американцам эта сделка выгодна по той причине, что они в поте лица пашут над совершенствованием технологии PhysX SDK, которая базируется на специальном физическом чипе PhysX. На сию технологическую новинку поспешили заранее подписаться такие известные компании, как Epic Games, Ubisoft Entertainment и Sony Computer Entertainment. Теперь руководство AGEIA Technologies попросту объединит свои наработки с достижениями шведов. - В.Ч.

Физики всех стран, разъединяйтесь!

Новый "отмаз" от создателей Duke Nukem Forever

А ведь так хочется дождаться Duke Nukem Forever еще до выхода не пенсию

Вроде бы рядовая весть о том, что калифорнийская фирма AGEIA Technologies приобрела шведскую компанию Meqon Research, обернулась для главы 3D Realms Entertainment Джорджа Бруссарда целой трагедией. Хотя правильнее было бы назвать ее очередным железным поводом вновь перенести дату релиза Duke Nukem Forever на более поздний срок (якобы на 2006 год). Интересно, каким таким странным образом смена собственника отразилась на качестве физического движка Meqon? После оного "судьбоносного" события разработчикам стало труднее с ним ладить? - В.Ч.

Omikron 2 обрел положительную "карму"

Хорошей игре хороший мотор

Компания фирмы AGEIA Technologies не без гордости объявила о продаже студии Quantic Dream своего

KARMA, к примеру, была вмонтирована в UnrealEngine 2. С точки зрения и физики, и лирики получилось весьма неплохо

патентованного физического движка PhysX, который в свою очередь является компонентом всем известного благодаря "кукольной" анимации мотора KARMA. Приобретенную технологию планируется задействовать в Omikron 2, сиквеле, к сожалению, не признанной широкими покупательскими массами action/adventure Omikron: The Nomad Soul пятилетней давности. Нарыть какую-либо информацию по Omikron 2 на данный момент практически невозможно, но сам факт существования проекта ложится целительным бальзамом на душевные раны всех любителей отличных игр. - О.Н.

Корабль не тонет, а крысы бегут?

Electronic Arts лишилась двух официалов

Сразу два маститых сотрудника Electronic Arts решили покинуть стан издательства. Первого отступника зовут Дон Мэттрик. На благо американского гиганта он проработал 14 лет и до недавнего времени возглавлял EA Worldwide Studios. Компанию ему составил исполнительный вице-президент ванкуверской студии Брюс Макмилан. На первое освободившееся кожаное кресло прочат главного операционного директора EA Worldwide Studios Пола Ли, второе пока что вакантно. - В.Ч.

Дон Мэттрик

Поступок американской женщины

Good bye, Activision

Приняла решение уйти со своего поста президент Activision Publishing (подразделение в составе Activision, Inc.) Кети Врабек. В списках сотрудников компании ее имя будет значиться до 1 апреля 2006 года.

Врабек проработала в Activision свыше шести лет и является одной из самых высокооплачиваемых женщин игровой индустрии ($500 тыс. в год). Авторитетные финансовые источники считают, что ее уход частично связан с июньскими кадровыми перестановками в Activision, когда на пост исполнительного директора компании был приглашен человек со стороны - Майкл Гриффит, который до этого трудился на благо Procter & Gamble. Это помешало Кети подняться еще на одну ступеньку в служебной иерархии. Пока не известно, останется ли Врабек в игровой индустрии. В Activision она пришла в 1999 году с поста президента подразделения продуктов быстрого приготовления компании ConAgra Foods. - HWNN

Золотые страницы

IGN меняет владельца

Реноме игровой индустрии набирает вес в темпе, вызывающем зависть у самых передовых бройлерозаводчиков. Если четыре года назад перед сетью IGN всерьез стоял вопрос выживаемости, то теперь в союзе с другим онлайновым сервисом - сетью GameSpy - ее позиции настолько прочны, что их вряд ли пошатнут и самые злобные конъюнктурные ураганы.

Но, тем не менее, положа руку на сердце, верите ли вы в то, что сладкая онлайновая парочка может потя-

Руперт Мердок: для хороших людей нам ничего не жалко

нуть на 650 млн. далеко не безусловных единиц? Если не верите, то совершенно напрасно. Ибо в Сети появился официальный пресс-релиз от News Corporation (подразделение медиагиганта Fox Interactive), в котором сообщается, что вышеупомянутая "Корпорация новостей" приобрела не менее вышеупомянутые IGN и GameSpy в собственное полное распоряжение, для чего ей пришлось раскошелиться на указанную опять же выше сумму.

Обе стороны не скрывают радости по поводу. Руперт Мердок (а именно он возглавляет News Corporation) излучает гигакалории оптимизма: "С приобретением IGN и ее 28 млн. пользователей мы сделали гигантский шаг к тому, чтобы стать настоящим лидером интернет-бизнеса. Сейчас мы занимаем четвертое место в мире по количеству интернет-страниц и не собираемся останавливаться на достигнутом".

Марк Юнг, глава IGN, тоже далек от суицидальных настроений. "Мы полагаем Fox Interactive Media идеальным для себя партнером, и другого нам не надо!". Еще бы он за такие-то деньги сказал что-нибудь иное... - Р.Ф.

Доктор, у меня "это"

"Руссобит" на страже ваших шариков и роликов

На сайте крупного отечественного издателя, помимо распространения серьезных игр занимающегося всевозможными детскими забавами, начала работать служба "Комментарий психолога". То есть родители, всерьез обеспокоенные неадекватным поведением своего чада (оно, чадо, видите ли, разговаривает с нарисованной на экране рыбкой Френзи), могут задать специалисту по детским душам любой, даже самый неприличный вопрос - и тут же получить квалифицированный ответ. Все это очень мило, если бы не одно "но": в пресс-релизе Times New Roman по белому сказано, что "консультант - руководитель отдела детской психологии центра "Обыкновенное чудо" Юлия Андреевна Баркова - расскажет о возрастных особенностях поведения детей и поможет подобрать развивающую программу, которая будет максимально полезна ребенку". То есть Юлия Андреевна будет советовать, какие игры брать, а какие обходить за два километра и в противогазе. Интересно, проекты какого издателя будет рекомендовать психолог? Если заинтересовались, отправьте этот вопрос по адресу *psyholog@russobit-m.ru*.

Вот вы и доигрались, деточка...

Кстати, с сентября комментарии психолога будут публиковаться на обложках новых обучающих игр и образовательных программ от "Руссобит-М". - Bros.

Глюк'озосодержащие игры

Повторная виртуализация поп-дивы

Неутомимые деятели из MiST land South и GFi добрались до самого святого для очень и очень многих на свете - Глюк'озы, ее свадебного прикида от кутюр Умы "Черной Мамбы" Турман и собачки нацистской внешности. В начале сентября компания Game Factory Interactive "перетерла" со звукозаписывающей студией "Монолит" и стала счастливым обладателем эксклюзивного права "гнать" игры про Глюк'озу для PC и мобильных телефонов в промышленных, не побоимся этого слова, масштабах. Догадайтесь с шестидесяти трех раз, кто будет ваять глюк'озосодержащие игры для персонального компьютера? Правильно, MiST land South!

Реальную Глюк'озу вы наверняка знаете хуже виртуальной, поэтому, вот, просвещайтесь

Мобильные версии похождений бесприданницы с катаной и инфернальной псиной будет изготавливать подразделение GFi Mobile. Других подробностей пока нет. Зато Виталий Шутов уже произнес слово по теме. Прямая речь: "Перед нами стоит интересная задача. Мы хотим использовать весь потенциал Глюк'озы, лишь расширяя возможности виртуального "я" певицы. При работе с такой популярной героиней мы должны просчитывать каждый наш шаг, каждое действие, чтобы лишь усилить обаяние персонажа, но никак не изменить его эмоциональный окрас при переносе на платформу PC". - Bros.

Назад, в прошлое

Отыскался пропавший адд-он

Удивительными вещами иногда нас радует любимая индустрия развлечений. К примеру, самая ответственная на сегодня студия 3D Realms Entertainment вместо "добивания" мифической Duke Nukem Forever занимается натуральными археологическими, разумеется, самых бесстыжих клонов. Рассказывать об игре и ее влиянии на индустрию в короткой новостной заметке не имеет никакого смысла. Ограничимся констатацией: таковое влияние имеется и оно очень велико. Последний (само собой, пока последний) в биографии Cyan проект Myst 5: End of Ages увидел свет как раз во время печально-счастливых жизненных перипетий своих родителей. Если верить их неоднократно изложенным различными масс-медиа планам, то игре предстоит стать последней из плеяды мистов. Но мы очень надеемся на то, что случившийся хэппи-энд не менее положительно скажется и на судьбе легендарной серии. - О.Н.

ВЫ ЖЕРТВОЮ ПАЛИ

Myst почти выпил Cyan

Легенда умерла и возродилась

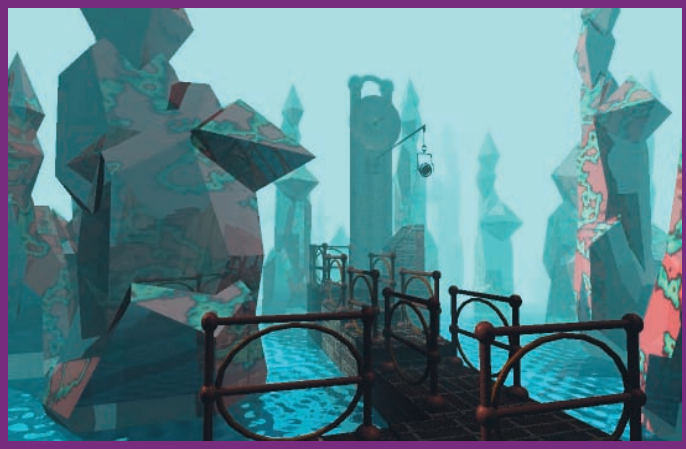
Игровой мир едва не лишился еще одной студии-ветерана, принимавшей непосредственное участие в становлении индустрии интерактивных развлечений. На сей раз панихида должна была состояться по замечательной команде Cyan Worlds, более 15 лет радовавшей игроков блестящими шедеврами, навсегда вошедшими в анналы истории PC-игр.

Рэнд Миллер в обнимку со своим последним ребенком

В одно прекрасное утро всех сотрудников Cyan за исключением двух человек попросили покинуть офис с личными вещам. Парочка оставшихся - Рэнд Миллер и Тони Фриман - в свое время были "виновниками" рождения студии, и именно им было суждено испить до дна чашу горькой судьбы капитанов, последними покидающих свое тонущее детище.

Мы было приготовились справлять траур, как вдруг уже практически всеми похороненная компания начала вновь подавать признаки жизни. В данный момент сотрудники кузницы Myst'ов заняты переездом в новый офис, а заодно готовятся приступить к разработке очередных в своей долгой творческой жизни проектов. Возможно, что одним из них станет загадочный Latus, о котором Рэнд Миллер обмолвился в одном из интервью полугодичной давности.

Cyan Worlds, ранее известная как Cyan Inc., образовалась в далеком 1988 году и занималась первоначально изготовлением детских побрякушек для Apple Macintosh. И лишь в 1993 произошло то, что дало право студии навечно поселиться в чертогах истории - вышел легендарный Myst, обросший впоследствии серией продолжений, римейков



И двенадцать лет спустя сердца трепещут при виде этих картинок

Тактическая утрата

Джаггедная Африка отменяется

Компании GFI и MiST land-South сообщили о прекращении разработки African Alliance. Из пресс-релиза: "Такая позиция по отношению к этому проекту обусловлена желанием команды сконцентрироваться на высоком уровне качества грядущих проектов студии.

Такие были раньше "теневые воины"

скими раскопками в собственном офисе. И иногда ей попадаются воистину удивительные находки, например, утерянный было восемь лет назад Wanton Destruction - адд-он к одному из ярчайших шутеров прошлых лет Shadow Warrior. Неожиданный привет из прошлого получился, чего уж там.

Разработанный студией Sunstorm Interactive, ответственной за трэш-шоу Deer Hunter и платформер Duke Nukem: Manhattan Project, практически завершенный Wanton Destruction был потерян во

Но нет худа без добра: все ресурсы, задействованные в ныне покойном проекте African Alliance, будут использованы при разработке Jagged Alliance 3D. Кроме того, студия MiST land South активно работает над играми Warfare и 4th Battalion, что также послужило одной из причин пересмотра приоритетов в деятельности компании.

"Если невеста уходит к другому, то не известно, кому повезло"

И коротко о планах выпуска тех проектов, что мчатся к финишной прямой на всех парах. Ближе к концу этого года игроки смогут очутиться в эпицентре конфликта на Ближнем Востоке, приобщившись к игре Warfare, а начало следующего года будет ознаменовано выходом Jagged Alliance 3D."

От редакции: а может не надо покойную графику-то трогать? Умерла - так умерла... - HWNN

КОМПАНИЯ
ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
ПРЕДЛАГАЕТ

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ
"ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов
- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО
- удобная и надежная связь
- бесплатная доставка
- посекундная тарификация

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:
карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более 100 минут разговора с различными регионами России
- или 130 минут разговора с Израилем
- или 150 минут разговора с Европой, Америкой, Канадой, Австралией
- или более 300 минут разговора с Москвой или Санкт-Петербургом

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт Петербург
Россия, 196105, Санкт-Петербург,
ул. Кузнецовская, д. 52,
корп. 8, литера "Ж"
тел./факс: +7 (812) 970-1834
+7 (812) 326-1286
www.telekom.ru
e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА
Россия, 125319, Москва,
4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459
+7 (095) 777-2477
факс: +7 (095) 152-4641
www.telekom.ru
e-mail: sale@telekom.ru

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА
10

Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают
справочно-информационные услуги
(справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)

время закрытия своего разработчика. И вот только теперь экс-начальник Sunstorm Антоша Кампити, ковыряясь в завалах 3D Realms, обнаружил неприметный диск с готовым дополнением.

Теперь любой желающий может разжиться кусочком прошлого совершенно бесплатно с официального сайта 3D Realms. Правда, не забудьте проверить наличие оригинальной версии Shadow Warrior, которая, если что, до сих пор продается в интернет-магазинах. - О.Н.

Стратегический ход японцев

SEGA хочет стать главным специалистом по RTS

SEGA пока в очереди, ждет, когда обслужат LucasArts

Petroglyph Studios (большую часть штата которой составляют сотрудники распавшейся Westwood) перешла под заботливое крыло SEGA. Отныне японцы будут заниматься распространением грядущих игр от этой компании. Сейчас сотрудники Petroglyph Studios трудятся для LucasArts над стратегией Star Wars: Empire at War. Только после выхода сего продукта они имеют право заняться абсолютно новым проектом. Для SEGA данная сделка - еще один из шагов на пути к завоеванию рынка RTS. В будущем руководство издательства планирует заключить партнерские соглашения с рядом других девелоперских студий. - В.Ч.

Мне ж за литературу обидно...

Награда нашла героя

Фантастически интересные казаки!

Наши поздравления, Илья!

У русских (а также украинских, белорусских, абхазских, армянских и киргизских) компьютерных игр, как известно, две беды: диалоги и сценарии. И эти проблемы будут пострашнее дураков, дорог и дураков на дорогах, потому что из года в год слушать беспомощную болтовню плоских героев и плутать по одним и тем же сюжетным дорожкам до ужаса осточертело.

Злодей в последний момент откосил от расправы, но обещал вернуться; герой осознал, что он Избранный; мудрый Гесер произнес совершенно смешную речь с угрозами в адрес Завулона, тот ответил еще наивнее; красавица принцесса вступила в порочную связь со старым и уродливым, но сказочно богатым драконом... Не надоело, братцы?

А теперь, собственно, новость. Чтобы развеять ваши сомнения в дееспособности скрипта Heroes of Annihila-

ЖДЕМ ВСЕХ НА ПИТЕРСКОЙ ВЫСТАВКЕ!

С 24 по 27 ноября 2005 г. в Санкт-Петербурге в Центральном выставочном зале "Манеж" (Исаакиевская пл., 1) пройдет выставка электронных домашних развлечений Home Cinema & Interactive (www.real-fair.ru/homecinema). Выставка будет проводиться в четвертый раз, в этом году на ней впервые будут представлены интерактивные развлечения, под которые отведут целый этаж павильона. Посетителям покажут новые игры для всевозможных платформ, включая мобильные телефоны, и всевозможное развлекательное "железо": ПК, консоли, манипуляторы, виртуальные шлемы. Также ожидаются интерактивные зоны, где можно стать не только зрителем, но и участником захватывающего действа.

В рамках выставки при поддержке Федерации компьютерного спорта России пройдет Открытый Кубок Невы: киберспортсмены смогут померяться силами в трех дисциплинах - Quake 3, StarCraft и FIFA. Для посетителей-профи будет работать Дискуссионный Клуб, в программе которого: Четвертый Всероссийский форум разработчиков компьютерной графики Render.ru, семинар "Защита, оценка и управление интеллектуальной собственностью в ИТ-индустрии"; семинар по трехмерной графике и анимации, где ожидаются доклады ведущих разработчиков в области 3D-графики, работы которых можно видеть в проекте SpellForce и фильме "Турецкий гамбит"; встреча-диалог журналистов, обозревающих индустрию домашних развлечений. Будет работать и Intellect Market, где разработчики игрового контента представят посетителям и потенциальным издателям новые проекты. Словом, если вы хотите быть в курсе последних тенденций или просто окунуться в атмосферу праздника - выставка HC&I ждет вас. А наша редакция будет рада видеть вас у себя на стенде. - HWNN

ПРАВИТЕЛЬСТВО МОСКВЫ
Департамент образования г. Москвы
Комитет по делам семьи и молодежи

СОВЕТ РЕКТОРОВ ВУЗОВ МОСКВЫ И МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Образование и Карьера
ОРГКОМИТЕТ
ММВ "ОБРАЗОВАНИЕ и КАРЬЕРА XXI ВЕК"

17-19 НОЯБРЯ

22-я МОСКОВСКАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА

ОБРАЗОВАНИЕ и КАРЬЕРА

XXI ВЕК

МОСКВА
ИЛЬИНКА, 4, ГОСТИНЫЙ ДВОР
ПРОЕЗД: СТ.М. «КИТАЙ-ГОРОД», «ПЛОЩАДЬ РЕВОЛЮЦИИ»

ОБРАЗОВАНИЕ В РОССИИ Ведущие вузы Москвы и России. Колледжи, школы. Лучшие курсы Москвы

ОБРАЗОВАНИЕ ЗА РУБЕЖОМ Презентации: немецких вузов

школ-пансионов США и Канады

Учебные заведения Великобритании, Франции, Испании, Швейцарии, Кореи, Кипра, Канады, Китая, Мальты, Австралии, Тайваня и др.

РАБОТА. КАРЬЕРА Ярмарка вакансий – 250000 мест. Российские и зарубежные компании – программы занятости для студентов и специалистов. Семинары по трудоустройству

УЧЕБНАЯ ЛИТЕРАТУРА Новинки учебной и развивающей литературы. Мультимедийные средства обучения. Технические средства обучения и оборудование для учебных заведений

время работы выставки: 17 и 18 ноября с 10^{00} до 18^{00}, 19 ноября с 10^{00} до 17^{00}
пригласительный билет и дополнительная информация на www.znanie.info

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА РАДИО РОССИИ

СООРГАНИЗАТОР РАЗДЕЛА «КАРЬЕРА» БЕТА-ПРЕСС

ted Empires, фэнтезийной стратегии с ролевым налетом, разработчики из GSC Game World сообщают радостную весть: один из сценаристов, видный украинский писатель и падаван больших надежд Илья Новак *(в нашем журнале печаталась одна из его повестей - прим. ред.)*, получил премию за лучший дебют в фантастической литературе на прошедшем в Глазго (Шотландия) крупнейшем европейском фантастическом конвенте Eurocon-2005. Эталонное мерило признания, между прочим. Разработчики торжественно заявляют, что совместный проект Ильи Новака и GSC будет "чем-то сенсационным". На всякий случай поверим. Но фэнтези - это такой рассадник клише, что лучше все-таки сохранять бдительность. - Bros.

Обезьяна в России

Питер Джексон без кольца

Динозавры - как дети малые - тащат в рот всякую гадость

Компания "Бука", как обычно, скушала самое вкусное. На сей раз речь идет о знатном тайтле Peter Jackson's King Kong, приключенческой игре по мотивам грядущего одноименного голливудского попкорн-эпика, рассказывающего о том, как лишенный Кольца Всевластья режиссер "Властелина Колец" вместе со съемочной командой медленно сходил с ума в джунглях, а Кинг Конг все это дело снимал на камеру. Игру, к слову, лучше было назвать Michel Ansel's King Kong, потому что разработкой проекта руководит товарищ (а может, и не товарищ) Мишель Ансель, автор обаятельнейших Rayman и Beyond Good&Evil. Творческий процесс курирует изрядно одичавший Питер Джексон, так что аутентичность игры и кино обещает быть стопроцентной. - Bros.

Со скоростью 10 лет в секунду

Нужда в черном издании

Need for Speed стал совсем взрослым: в этом году сериалу исполняется десять лет. Вместо того, чтобы налить игрокам квалификационные "сто грамм", устроить

Новая модель снабжена не только подушкой безопасности, но и креслом

питстоп-сабантуй и всем миром выпить за здоровье гоночной игры, в Electronic Arts хотят нажиться на геймерских сантиментах и анонсируют "черную версию" Most Wanted.

Что представляет собой дорогущая коробочка с надписью Need for Speed: Most Wanted Black Edition? В комплект войдет много видео о том, как создавалась игра, каким образом разработчики снимали Жози Маран (актрису и модель, ставшую лицом стритрейсерского симулятора), некоторые игровые бонусы (дополнительные трассы и секретные, под завязку оттюнингованные авто) и гигабайты рекламного материала, пропагандирующего покупку игр от EA, потому что все остальное - зло. Также на праздничном DVD окажется (по чистому недоразумению и халатности) игра Most Wanted, в которой вы должны стать грозой холестериновых пончиков из ГИБДД и самым авторитетным стритрейсером уездного города N. От предыдущих итераций Most Wanted отличается деятельным участием копов, еще более открытым городом, крутым, как и все для Xbox 360, движком, дневными и вечерними заездами, безупречными моделями авто и переработанной системой рейтинга.

Юбилейная упаковка с бонусными материалами и вмонтированным соленым огурчиком появится в продаже для PC, PlayStation 2 и Xbox 15 ноября (официальная дата выхода игры), а вот премьера для Xbox 360 слегка задержится. Сколько будет стоить "черная версия", спросите у астрологов, а вот у обыкновенной Most Wanted цена уже есть: на том же "Озоне" можно сделать предварительный заказ за 699 рублей. В России нелегальные гонки проводит компания "Софт Клаб". - Bros.

...плюс электронизация всей Канады

Electronic Arts грызет философский камень науки

Кадры решают все - это известно не только будущим менеджерам, но и воротилам игровой индустрии. Вот, например, компания Electronic Arts. Есть такое правило: когда денег у тебя в избытке, вкладывай их в свое будущее.

Глава EA Montreal Alain Tascan деньгам всегда рад

Именно так поступили умные люди из Electronic Arts, инвестировавшие два миллиона вечнозеленых в развитие монреальской студии, что находится в одноименном канадском мегаполисе. Кстати, прямо через дорогу от офиса EA Montreal расположена штаб-квартира Ubisoft Montreal, в которой, видимо, введено военное положение: американская корпорация усилила свое присутствие в регионе!

Круглая сумма будет выделяться из организма EA в течение трех лет и пойдет на повышение квалификации персонала и улучшение технических средств ка-

ЖУРНАЛ КОНСОЛЬ

МЫ ВЫХОДИМ НА ВСЕХ ПРИСТАВКАХ!

СВЕЖИЙ НОМЕР – В НАЧАЛЕ КАЖДОГО МЕСЯЦА

Примечание 1: Хоть здесь и изображены коробки из-под игр, на самом деле, мы - бумажный журнал. Просто, мы пишем про игры.

Примечание 2: Зато мы комплектуемся DVD. Двухслойным.

надской студии. Еще $660 тыс. американцам удалось выклянчить у правительства Канады, которое полгода назад сделало аналогичную, только четырехмиллионную инвестицию в подразделение Ubisoft.

Надо заметить, что монреальская студия Electronic Arts существует уже полтора года, но до сих пор никаких откровений не явила. В то время как соседи из Ubisoft Montreal уже отметились играми про персидского принца. Очень неплохими, надо сказать, играми.

Впрочем, Канадой инвестиции EA не ограничились - 17 октября в Лос-Анджелесе состоится семинар Grammy Pro Session: Video Game Music and Sound Design, посвященный проблемам звука и музыки в видеоиграх. Учебный курс "электроники" организовали совместно с ассоциацией Grammy Foundation. Место встречи - студия EA Los Angeles. Весь вечер у микрофона такие известные музыкальные девелоперы, как Стив Шнур (Steve Schnur, теоретический родственник нашего Шнура), Эрик Крабер и композитор Майкл Джаччино (The Incredibles, Medal of Honor и телесериалы "Шпионка" и "Остаться в живых"). Молодые музыканты, посетившие лекции, просто обязаны пополнить ряды разработчиков. Подобные мероприятия намечаются еще в четырех городах США. Все в строй - игровая корпорация нуждается в настоящих трубачах! - Bros.

От BloodRayne кутюр

Majesco ищет соломинку

А зубы в комплект входят?

Издательский дом Majesco, с которого последнее время все чаще сыпется штукатурка, активно занимается спасением собственного черного входа. Неся огромные финансовые потери, сбавляя обороты продаж и медленно приближаясь к неутешительной фините ля комедии, паблишер изыскивает все новые средства отмывания американских президентов от зеленого налета. На помощь Majesco спешит сексапильная барышня Бладрейн, чей волнующий облик знаком не только геймерам-пубертатам, но и читателям журнала Playboy. Проще говоря, компания решила приторговать ее телом и совместно со стилистами из Ripple Junction анонсировала целую линейку модной одежды "от BloodRayne кутюр". Разумеется, в продажу также поступят бутафорские перочинные ножики, прикрепленные к бархатным ручкам полувампирши, и прочие аксессуары, ассортимент которых держится в секрете.

Надо сказать, наряды у Бладрейн о-го-го, поэтому шанс заткнуть всевозможных версачей и арманей у Majesco очень велик. Процента эдак три из ста. - Bros.

Издатель Дьявола

С таким злом добра не надо

Как не стыдно, они же ему в святые отцы годятся!

В отличие от Majesco, у издательства PlayLogic Interactive дела идут в самую что ни на есть гору. Даже бегут, ведь на излете сентября компания заключила очень выгодную сделку: был подписан контракт на распространение ацкого экшна Diabolique: License to Sin от польской студии Metropolis Software (авторы игры Odium, также известной как "Горький-17", и ряда безуспешных продолжений к ней).

До релиза игры остается целый год, но кое-что о ней известно уже сегодня. Сюжет изготовляется (сознательно или нет - мы не знаем) по гипотетическим лекалам научно-популярного произведения "Ночной дозор" и кинофильма "Константин". Мол, очная ставка Добра и Зла вот-вот состоится на Земле, конкурирующие ведомства готовятся к мероприятию и вербуют агентов среди людей. Методы борьбы высших сил все больше напоминают противостояние спецслужб, а оружием скрытой от человеческого глаза войны выступает не столько божье слово и черная магия, сколько очень высокие технологии.

Diabolique придерживается весьма модных, местами даже богемных постмодернистских взглядов на конфликт Света и Тьмы. Главный герой здесь - демон Темный Иевиль, исполняющий на Земле особые поручения рогатого босса. В нашем арсенале самые последние разработки сатанинского ВПК, инфернальные способности, вроде употребления человеческих душ в пищу, и многое, многое другое. - Bros.

Русская Magic The Gathering

Наши маги круче всех

24 и 25 сентября компания Wizards of the Coast пригласила поклонников MTG в Новый Манеж, где по случаю запуска девятой редакции игры на русском языке была проведена серия специальных турниров.

В Москву прибыли сильнейшие игроки со всего мира, среди них - шестнадцать самых знаменитых профессионалов из Европы, Азии, Северной и Южной Америки, в том числе три чемпиона мира из Германии и Нидерландов, которые сыграли против шестнадцати самых рейтинговых и известных игроков России и Украины.

Матвей Линов - лучший из лучших

Программа двухдневных мероприятий была расписана с раннего утра и до позднего вечера. Самые нетерпеливые зрители подтянулись к Манежу уже к 7:30. Всего же за два дня праздник посетили около двух тысяч

поклонников "Магии". В первый день сражались профессионалы, а любители пробовали силы в рамках дополнительных турниров. Во второй день посетители мероприятия соревновались с лучшими игроками Magic: The Gathering со всего мира.

Победителем чемпионата стал российский игрок Матвей Линов. В финальном соревновании с Антони Руэлем из Франции Матвей добился блистательной победы. Награды победителям и финалистам вручили вице-президент компании Wizards of the Coast Джо Хок и Ричард Гарфилд, ученый-математик, создатель игры Magic: The Gathering.

В комплект "Быстрый Старт" входит обучающая компьютерная программа, оперирующая картами русской версии

Специально, чтобы понаблюдать за соревнованиями, праздник посетил фантаст Сергей Лукьяненко. Гости праздника получили уникальную возможность впервые увидеть русифицированные игральные карты. Особенности новой редакции - возвращение нескольких карт из богатой истории Magic и новая оригинальная графика. В девятую редакцию включены некоторые карты из собрания "Лучших хитов Magic".

Для участия в празднике по случаю выхода "Магии" на русском в Москву приехали самые известные художники Magic: The Gathering - Марк Тедин, Джон Эйвон и Донато Джианкола.

Одновременно с праздником в магазины поступила русская девятая редакция игры. - HWNN

Интерактивные развлекательные системы
- Развлекательные ПК
- Игровые приставки, манипуляторы и аксессуары
- Программное обеспечение
- Мобильные развлекательные устройства

Аудиовизуальные развлекательные системы
- Домашние кинотеатры
- Hi-Fi, High End компоненты
- Системы спутникового и цифрового ТВ
- Фильмы и программы на DVD и CD

Инновационные электронные развлечения
Системы «Умный Дом»

24—27
НОЯБРЯ 2005
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1

ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ ДОМАШНИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

HC&I
санкт-петербург

Генеральный информационный спонсор: Радио РОКС
Официальный партнер: РАТЭК
Информационная поддержка:
Mobile News, PC Gamer, PC Игры, Play,
Stereo&Video, Т3, Total Film, АудиоМагазин, Жилая Среда,
Игромания, Компьютер-Price, Мир ПК, Мир Фантастики,
Навигатор Игрового Мира, Страна Игр, Техно Бизнес Маркет,
Электроника: производство и торговля, Эра DVD
Интернет-поддержка: hi-fi.ru, ixbt.com, price.ru

Организатор: ИВЦ «РЕАЛ»
тел./факс: (812) 717 6446, 717 6089
e-mail: info@real-fair.ru

www.real-fair.ru

Смотри. Слушай. Играй.

КАЮК-КОМПАНИЯ

Буря мглою небо кроет,
Вихри снежные крутя;
То, как зверь, она завоет,
То заплачет, как дитя.
А.С. Пушкин

КАК МЫ ДОШЛИ ДО ЖИЗНИ ТАКОЙ, ИЛИ КРАТКАЯ ИСТОРИЯ BLIZZARD

Компании Castaway Entertainment и Electronic Arts решили расторгнуть договор, по которому EA должна была стать издателем дебютного проекта от CE (трехмерной Action/RPG). Напомним, Castaway Entertainment была основана бывшими сотрудниками компании Blizzard North, что, естественно, выделяет их проект из множества других той же жанровой направленности. Былые заслуги, как-никак...

Если же вы подумали, что в предыдущем абзаце речь идет о Hellgate: London, то мы спешим вас обрадовать. Нет, не о ней. И хотя эту игру тоже разрабатывают выходцы из Blizzard North, но они прописаны в совсем другой компании - Flagship Studios. А вообще, честно говоря, мы сами иногда путаемся с этими "бывшими сотрудниками": уж больно много их раскидано по всему свету. Но баста, ознакомившись с представленным ниже материалом, вы сможете не только освежить в памяти наиболее значимые вехи в истории Blizzard, но и узнаете, кто, когда и, самое главное, зачем покинул эту маститую студию.

1991-1994

В 1991 Аллен Адхем, Майкл Морхэйм и Франк Пирс основали компанию под названием Silicon & Synapse. В последующие три года студия отметилась такими играми, как The Death and Return of Superman и The Lost Vikings.

1994

В феврале 1994 года компания Silicon & Synapse была переименована в Chaos Studios. Новое имя просуществовало всего несколько месяцев, а уже в апреле 1994 ему на смену пришло более привычное для нас название - Blizzard Entertainment. В том же году состоялся релиз Warcraft: Orcs & Humans. В первый раз люди и орки померялись силами на просторах Азерота.

1995

Выпущенный год спустя сиквел Warcraft II: Tides of Darkness на долгие годы стал эталоном в жанре RTS, а Blizzard впервые примерила корону властителя мира (пусть и виртуального). Судя по дальнейшим событиям, это ощущение разработчикам очень понравилось.

Март 1996

В марте 1996 Blizzard Entertainment купила молодую компанию Condor вместе с их дебютной разработкой. Может, вы помните ее: одно подземелье, шестнадцать уровней, три героя? Да, да, это была Diablo, которая увидела свет 30 ноября того же года. После поглощения Condor была переименована в Blizzard North.

Май 1996

У хорошей игры должен быть хороший адд-он. В справедливости этого правила мы смогли убедиться в мае 1996 года после выхода Warcraft II: Beyond the Dark Portal.

Ноябрь 1996

Кроме релиза Diablo в ноябре 1996 года произошло еще одно знаменательное событие. Состоялся запуск портала Battle.net, который вошел в историю как один из наиболее массовых игровых серверов, а также как место кровавых разборок с читерами. Как говорится "здесь бана дух, здесь баном пахнет".

Март 1998

StarCraft, который поклонники жанра RTS определили как "орки в космосе", отобрал у второго Warcraft звание "самой-самой стратегии". Выпуск отличной игры - лучший способ утереть нос всем конкурентам. Закрепил успех ноябрьский релиз адд-она StarCraft: Brood War.

1998

В результате ряда финансовых сделок Blizzard Entertainment стала частью Vivendi Universal Games. В этом же году часть бывших сотрудников компании основала студию Tremor Entertainment. Основным направлением ее деятельности была разработка игр для приставок (Dreamcast, PlayStation). Однако в начале следующего тысячелетия Tremor Entertainment канула в Лету.

Март 2000

В марте 2000 года произошел первый массовый исход ведущих сотрудников Blizzard. Трое бывших разработчиков из Blizzard North (Майк О'Брайен, Патрик Уайатт и Джефф Стрейн) основали компанию ArenaNet, которая недавно порадовала нас MMO RPG Guild Wars. Где-то в это же время компания Click Entertainment, в состав которой также входили несколько бывших близзардовцев, анонсировала игру Throne of Darkness, впоследствии оказавшуюся обычным Diablo-клоном.

Июнь 2000

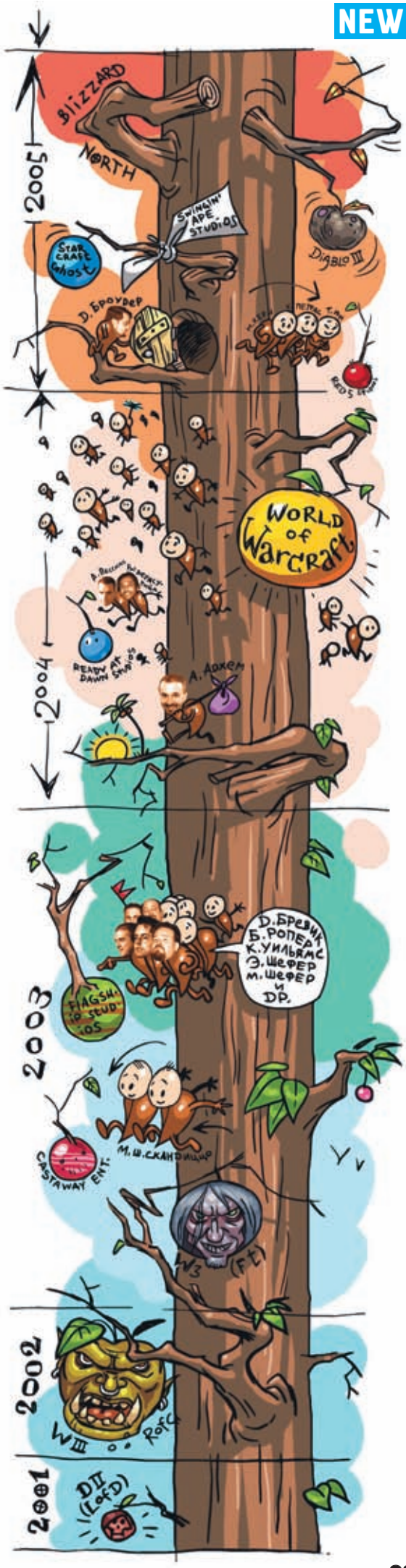
29 июня 2000 года окрепшая и разжиревшая "Дьябло" снова бросила вызов геймерам всего мира. За что и получила потом по ушам великое множество раз, поскольку популярность Diablo II оказалась просто зашкаливающей, а сама игра, созданная компанией Blizzard North, сформировала новый поджанр в мире компьютерных развлечений, став впоследствии именем нарицательным.

Июнь 2001

Адд-он Diablo II: Lord of Destruction по своему качеству (и количеству проданных копий) на долгое время стал образцом для подражания в своей весовой категории.

Июль 2002

Спустя семь лет после релиза Warcraft II: Tides of Darkness был выпущен долгожданный и многообещающий Warcraft III: Reign of Chaos, благодаря которому мир Азерота расцвел новыми красками, а сама серия вновь вернулась на вершину популярности, где успешно пребывает и по сей день.



Июль 2003

Warcraft III: The Frozen Throne стал не просто отличным адд-оном к отличной игре, но и главной забавой всех киберспортсменов. С той поры уже прошло два года, а серьезных конкурентов у старичка в этой сфере до сих пор нет. Такой баланс другим наука...

Лето 2003

Разработчики первой и второй Diablo, братья Майк и Штефан Скандиццо, покинули отчий дом и основали компанию Castaway Entertainment. Дебютным проектом студии должна была стать некая трехмерная action/RPG (название ее пока неизвестно), издателем которой значилась Electronic Arts. Что из этого получилось, читайте выше. Впрочем, в данный момент Castaway Entertainment продолжает создание игры в одиночку, рассчитывая приятно удивить нас в 2007 году.

Август 2003

Самым массовым бегством сотрудников Blizzard стал уход руководящей верхушки Blizzard North (Дэвид Бревик, Билл Ропер, Кеннет Уильямс, Эрих Шэфер, Макс Шэфер). Прихватив с собой часть своих бывших подчиненных, экс-"северяне" основали компанию Flagship Studios, которая засветилась на последней E3 с весьма впечатляющей разработкой Hellgate: London.

Январь 2004

Ссылаясь на усталость от тяжелого девелоперского труда, Blizzard Entertainment покинул Аллен Адхем, один из отцов-основателей компании. Никакими сольными проектами мистер Адхем не грезил, а потому остался в Blizzard в качестве независимого консультанта.

Февраль 2004

Свою собственную студию (Ready At Dawn Studios) основали очередные беженцы из Blizzard Entertainment - разработчик программного обеспечения Андреа Пессино и художник Рю Верасурийа. Дебютным проектом студии стал приставочный платформер Daxter (для PSP), который увидит свет в ближайшем будущем. Всего же за неполный год компанию Blizzard покинули почти 30 сотрудников. Ходили слухи, что причиной такого массового бегства стали финансовые проблемы Vivendi Universal Games.

Ноябрь 2004

Последний на данный момент крупный успех Blizzard Entertainment стал одновременно дебютом компании в мире MMO-игр. World of Warcraft произвела настоящий фурор и завлекла в свои сети большинство поклонников жанра, в результате чего на некоторое время даже опустели вселенные основных конкурентов. Темпы продаж игры были столь высокими, что Blizzard пришлось приостановить на время поставки World of Warcraft в магазины, так как игровые серверы оказались просто-напросто перегружены.

Март 2005

В стан Blizzard Entertainment перебрался Дастин Броудер, руководитель дизайн-группы Battle for Middle-Earth, чтобы вплотную заняться каким-то серьезным стратегическим проектом. Warcraft IV? StarCraft II? Что-то совсем новенькое?

Май 2005

Blizzard Entertainment приобрела консольную компанию Swingin' Ape Studios, по-видимому, готовясь к экспансии на приставочные рынки. Пробным камнем нового члена семьи Blizzard должна стать доводка антиписишного проекта StarCraft: Ghost, который находится в разработке уже несколько лет.

Лето 2005

Еще одна группа выходцев из Blizzard (Марк Керн, Уильям Петрас и Таевон Юн), работавшая над World of Warcraft, основала компанию Red 5 Studios, лелея мечту заняться созданием собственной MMORPG.

Август 2005

Обескровленная уходом ряда ведущих сотрудников компания Blizzard North приказала всем долго жить и особо не расстраиваться. И если с первым проблем нет, то вот со вторым пожеланием все не так просто, поскольку спустя некоторое время пришла новость о прекращении работ над Diablo III, которая, очевидно, и создавалась "северянами". Причина: несоответствие высоким стандартам Blizzard. - А.В.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

АДРЕНАЛИН

ЭКСТРИМ ШОУ

Гремучая смесь автогонок и шоу-бизнеса,
сдобренная безбашенными комментариями самых отвязных ди-джеев
русского радиоэфира – Сергея Стиллавина и Геннадия Бачинского.

© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2005 Gaijin Entertainment. Все права защищены.

Квартальный план

Автор коллажа - Игорь 'OverWolf' Сивец

Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут, хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но этот релиз обещал стать событием месяца.

Предыдущие "гаррипотеры" строго подчинялись неприятной для писишников закономерности: насколько яркими и красочными получались консольные версии, настолько же бедными и бледными оказывались их компьютерные родственники. Обидная, но, увы, все чаще встречающаяся несправедливость. Разумеется, ситуация может повториться и с очередной игрой серии, но мы верим, что на сей раз у "электроников" проснется былая компьютерная совесть и Harry Potter and the Goblet of Fire для PC получится если не однозначным шедевром, то хотя бы милой и играбельной адвентюрой.

1. В графе "Премьера" указана дата выхода самой первой версии игры.
2. Редакция не несет ответственности за сломанные троллейбусы, очереди на границах, падение курсов акций и переносы сроков релизов.

ACTION

	Игра	Издатель	Когда
	Cold War	DreamCatcher Interactive	21 октября
	Starship Troopers	Empire Interactive	26 октября
!	Star Wars Battlefront II	LucasArts	1 ноября
	The Incredibles: Rise of the Underminer	THQ	11 ноября
!	Quake 4	Activision	14 ноября
	Battlefield 2: Special Forces	Electronic Arts	30 ноября
	Crime Life: Gang Wars	Konami	30 ноября
	Gun	Activision	30 ноября
!	Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	30 ноября
!	Serious Sam II	2K Games	30 ноября
	Peter Jackson's King Kong	Ubisoft	14 декабря
	Enemy Insight	Atari	23 декабря

STRATEGY

!	Age of Empires III	Microsoft	18 октября
	UFO: Aftershock	Ascaron	21 октября
	Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari	8 ноября
	American Conquest: Divided Nation	CDV	11 ноября
!	SpellForce II	JoWooD	11 ноября

SIMULATION - SPORTS

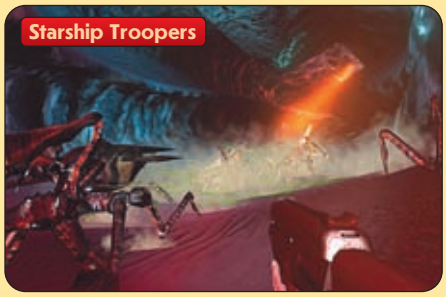
!	X3: Reunion	Deep Silver	21 октября
!	Football Manager 2006	Sega	4 ноября
	Rugby Challenge 2006	Ubisoft	11 ноября
!	Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	25 ноября
	Ski Racing 2006	JoWooD	25 ноября
	Frankie Dettori Racing	Player One	30 ноября
!	Pro Evolution Soccer 5	Konami	23 декабря

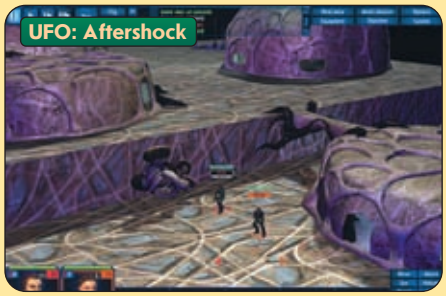
RPG - ADVENTURE

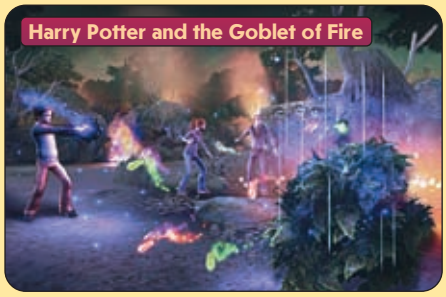
	Ed, Edd 'n Eddy: The Mis-Edventures	Midway Games	24 октября
	Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon	Her Interactive	31 октября
	Agatha Christie: And Then There Were None	The Adventure Company	8 ноября
X	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	11 ноября
!	The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Buena Vista Games	15 ноября
!	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Softworks	30 ноября

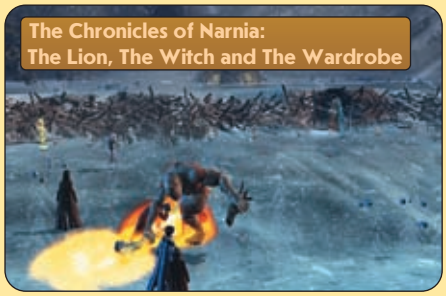
ONLINE

	Dark Age of Camelot: Darkness Rising	Mythic Entertainment	29 октября
	Gods and Heroes	N/A	31 октября
	Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan	Sony Online Entertainment	1 ноября
	City of Villains	NCsoft	9 ноября









Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
Incubation: Космодесант	Incubation: Time Is Running Out	TBS	1C	8.4	1997
Александр: Эпоха героев	Alexander: The Heroes Hour	RTS	Новый Диск	6.7	26 ноября 2004[1]
Асы над Вьетнамом	Wings over Vietnam	Arcade	GFI, Руссобит-М	4.0	8 ноября 2004
Блицкриг 2		RTS	1C	см. в номере	Мировая премьера
В тылу врага: Диверсанты		RTS	1C	Add-on	Мировая премьера
Дети Нила	Immortal Cities: Children of the Nile	RTS	Софт Клаб	8.7	9 ноября 2004[2]
Обитель зла 3: Немезис	Resident Evil 3: Nemesis	Action/Adventure	Акелла		2000
Пожарная команда	Fire Captain: Bay Area Inferno	RTS	1C	N/A	17 ноября 2004
Полиция Майами: Отдел нравов	Miami Vice: The Game	TPS	1C	3.1	7 декабря 2004
Спецназ. Огонь на поражение	Special Forces: Nemesis Strike	TPS	Руссобит-М	6.4	25 марта 2005
	American Chopper	Arcade/Racing	1C	N/A	28 декабря 2004
	Bet on Soldier: Blood Sport	FPS	Buka Entertainment	N/A	Мировая премьера
	Doom 3: Resurrection of Evil	FPS	1C	7.6	5 августа 2004[3]

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
Петька 6: Новая реальность		Quest	Buka Entertainment	Октябрь	Мировая премьера
Судеки	Sudeki	RPG	Новый Диск	Октябрь	17 августа 2005
	GT Legends	Racing	Новый Диск	Октябрь	Мировая премьера
Enosta: Discovery Beyond		RPG	Акелла	Ноябрь	Мировая премьера
Ex Machina		Action	Buka Entertainment	Ноябрь	Мировая премьера
АЛЬФА: Антитеррор - Мужская работа		Tactics	GFI	Ноябрь	Мировая премьера
Хроники Нарнии	The Chronicles of Narnia	Adventure	snowball.ru, Новый Диск	Ноябрь	Мировая премьера
В тылу врага 2		RTS	1C	Декабрь	Мировая премьера
Вечера на хуторе близ Диканьки		Adventure	1C	Декабрь	Мировая премьера
Завтра война		Simulator	1C	Декабрь	Мировая премьера

Alexander: The Heroes Hour. Ревью в номере 01'(92) 2005

Очередная смена исторического периода на этот раз была вызвана не столько прихотью девелоперов, сколько коммерческой хваткой менеджеров, раздобывших для GSC Game World халтурку в виде создания игры по фильму Оливера Стоуна "Александр". И, наверное, лучшей девелоперской конторы для такого дела было не найти. Ведь если принять во внимание весьма спорные достоинства самого фильма, то будь на месте украинцев, другая, менее харизматичная компания, скорей всего мы бы сейчас отплевывались от какой-нибудь полуэкшн-полуаркады, с помпезным названием и встроенными мини-играми а-ля "схвати Гефестиона за бедра".

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. СЕНТЯБРЬ

На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

Jewel Case

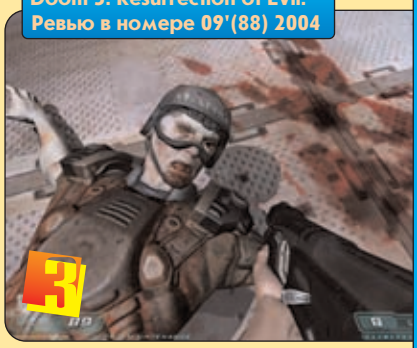
В тылу врага: Диверсанты **(1C)**
Блицкриг 2 DVD **(1C)**
Мадагаскар **(1C)**
Обитель зла 3: Немезис **(Акелла)**
Блицкриг 2 **(1C)**
Barbie. Показ мод **(1C)**
Bet on Soldier **(Buka Entertainment)**
Doom 3: Resurrection of Evil **(1C)**
Губка Боб квадратные штаны **(Руссобит-М)**

DVD-Box

F.E.A.R. Presell Demo **(Софт Клаб)**[1]
Metal Gear Solid 2: Substance **(Софт Клаб)**
Battlefield 2 **(Софт Клаб)**
Дети Нила **(Софт Клаб)**
Похождения Ларри: Кончить с отличием! **(Софт Клаб)**
Sims 2: University **(Софт Клаб)**
Warcraft 3: Reign of Chaos **(Софт Клаб)**
Warcraft 3: The Frozen Throne **(Софт Клаб)**
Sims 2 **(Софт Клаб)**
World War Zero **(Buka Entertainment)**

1. Редакция как и вы теряется в догадках, какое такое маркетинговое решение скрывается за словосочетанием Presell Demo. Однако что бы это ни было, оно занимает первую строчку в рейтинге продаж одного из наиболее крупных продавцов лицензионного софта в России. Сухой факт, который мы и отобразили.

Doom 3: Resurrection of Evil. Ревью в номере 09'(88) 2004



Избитые истины, проторенные дороги... Правда, повторенная миллион раз, может вызвать аллергию, но все равно останется правдой. Джон Кармак - гений. Человек, который не просто создал жанр шутера или спровоцировал гонку перманентного компьютерного апгрейда. Это... да нет, конечно, не пустяки, но все же деяния, вряд ли дающие право на прижизненный памятник. Кармак же свой заслужил давно. Он его, пожалуй, уже и построил. Тот самый, нерукотворный, с незарастающей тропой и головой, уходящей в стратосферу. Созданные им "Думы" и "Кваки" заложили фундамент (первый подвал?) новой культуры, ныне ставшей родным домом для многих миллионов. И то ли еще будет.

Immortal Cities: Children of the Nile. Ревью в номере 01'(92) 2005

Традиционно в градостроительных стратегиях человек - не более чем колесико и винтик. Рассматривается он, главным образом, в связи со своей производственной функцией. На улицах виртуального города в том же "Фараоне" царит большое оживление, но вот что интересно: там нет просто жителей. Кликнув на любой фигурке, мы, прежде всего, узнаем, где данный индивидуум работает, куда и зачем он в данный момент движется. То, что он где-то живет, что у него есть какие-то потребности, остается за кадром. Зато, когда данные потребности не удовлетворены, работник исчезает в никуда. Разработчики Immortal Cities: Children of the Nile (ICCotN) развернули эту систему на 180 градусов и привели ее к нормальному человеческому виду.

Александр ВАСНЕВ

ВДНД, или выставка достижений "нового диска"

Сам себя не похвалишь...
Народная мудрость

В то время как редакция "Навигатора Игрового Мира" боролась с очередным дедлайном, запасая провиант, кофеинсодержащие напитки и прощаясь на время с внешним миром, мне довелось побывать на семинаре "Дискография 2005", организованном компанией "Новый Диск" в международном информационном выставочном центре "ИнфоПространство". Помимо чисто коммерческих целей, данное мероприятие ставило перед собой целью познакомить журналистскую братию с релизными планами компании-организатора. Ради этой благой цели в Москву даже прибыла команда немецких и шведских разработчиков, которые должны были представить на семинаре такие игры, как ParaWorld, Crashday и GT Legends.

Зрелище

Само действо происходило в нескольких залах. В одном из них повсюду стояли компьютеры, на которых шла демонстрация игр, издаваемых компанией "Новый Диск": как уже вышедших ("Ночной дозор", к примеру), так и находящихся в разработке. Среди последних можно отметить уже упомянутые ParaWorld и GT Legends, немецкую Action/RPG Neuro Hunter и все более и более популярные ныне фильмоподобные "Хроники Нарнии" (как сказали представители компании, в ближайшем будущем нас ждет просто шквал рекламы, посвященной экранизации книги К. Льюиса).

Целую секцию в зале занял Ragnarok Online, выделяясь на общем фоне красочным плакатом и еще кое-чем (точнее кое-кем, смотри фотографию).

Но особо стоить отметить весьма и весьма симпатичных "Пиратов XXI века". Этот проект пока готов процентов на 60, но уже сейчас можно оценить его графику. Песчаные пляжи, красивые пальмы, прекрасное море... Чудесный край, далекий край. Far Cry. Да разработчики из киевской студии DIOsoft и сами сознают сходство своей игры с хитом недавнего прошлого, а потому в "Пиратах XXI века" особый акцент будет сделан на подводном мире. Дельфины, мурены, акулы, медузы и прочая живность - все это будет реализовано в игре не просто так, а в качестве антуража для специальных миссий. Как говорят, на отдельных уровнях нам даже встретятся самые настоящие коралловые рифы. Здорово! Но одним только дайвингом дело не ограничится - в "Пиратах XXI века" будут также присутствовать, к примеру, разборки на палубах кораблей, перестрелки на островах, гонки на скутерах и квадроциклах. И если геймплей будет на том же уровне, что и картинка, то нас ждет просто отличная игра. Киевляне анонсировали на семинаре еще один проект, шутер "Лабиринт отражений" по мотивам романа С. Лукьяненко. В котором, кстати, будет использован графический движок "Пиратов XXI века", что звучит весьма и весьма оптимистично. Первый классный отечественный FPS? Может быть.

Сколько солидных людей! И все играют, играют...

А какие у игры модели!

Вот они, новые жертвы квестоделов

ParaWorld. Ну, окружить, мы его, допустим, окружили. Дальше что?

Это - фавориты, но были игры и послабей, вроде "Как казаки Мону Лизу искали", которая создается по мотивам старой доброй мультяшной "казацкой" серии. Создалось такое впечатление, что нас ждет самый обычный "русский" квест, причем это будет очень долгий "русский" квест: если в традиционных представителях жанра присутствует по 25-50 локаций, то в "Казаках" их будет целых сто.

Среди разложенных на столах рекламных материалов был обнаружен проспект, из которого следует, что в скором времени состоится экспансия локализованных выпусков сериала "Nancy Drew". Ройте бомбоубежище и не говорите потом, что мы вас не предупреждали.

Заморские гости

Далее мой путь лежал в зал, где можно было пообщаться с представителями зарубежных компаний - главной завлекалочкой нынешней "Дискографии".

ParaWorld

Игру ParaWorld (*RTS, посвященную доисторическим временам, которая попадала в два наших последних E3'шных номера - прим. ред.*) представлял художественный директор и основатель компании SEK Томас Лангханки (Thomas Langhanki). За время презентации динозавры всевозможных размеров под его чутким руководством уничтожали воинственных аборигенов и себе подобных, брали штурмом города, проламывали стены, заходили в тыл противникам, прокладывали дорогу сквозь лесную чащу. Лучники, обосновавшись в корзине на спине громадных животных, осыпали всех стрелами, прямо как в последней серии фильма Lord of the Rings. Всего в игре доступно три племени, причем одно из них помимо грубой силы будет использовать в бою и такие высокотехнологичные девайсы, как ракеты и пулеметы.

Прояснилась ситуация и с обещанной революционной системой контроля армии. Выглядит это следующим образом. В левой части экрана одно под другим расположились пять окошек, в которых виднеются все юниты, поделенные по уровням опыта. Чем выше уровень, тем крупнее его иконка и тем меньше таких персонажей может быть под вашим началом, например, юнит пятого уровня может быть только один. Захотели отправить свои войска в бой? Просто выделите нужный юнит в одном окне и ткните в место на карте.

Основными достоинствами игры станут графика и анимация персонажей. Конечно, вряд ли уместно говорить, что динозавры ведут себя как живые (а кто их живых-то видел?), но смотрятся бои просто потрясающе. А чтобы окончательно покорить наше чувство прекрасного, в ParaWorld будет присутствовать около пятидесяти (!) роликов. На демонстрации нам показали всего один, продолжительностью секунд тридцать, и по уверениям Томаса это был один из самых коротких фрагментов. Выйдет ParaWorld в первом квартале 2006 года.

ParaWorld. Не динозавры. Но очень похожи

ParaWorld. А мы такой компанией возьмем, да и припремся к Элис

Томас Лангханки. Ребята! У вас отличные постеры

Crashday. Перспективность проекта видна невооруженным взглядом

После презентации я подошел к Томасу, чтобы подарить сотый "золотой" номер Навигатора (в нем есть постер ParaWorld) и заодно задать несколько вопросов.

Навигатор игрового мира: **Томас, почему вы выбрали такой необычный сеттинг?**

Томас Лангханки: Сейчас выходит много стратегий про Вторую мировую войну, про космос, а мы решили сделать игру про то, что никто раньше не делал, про доисторический мир и динозавров. Это же очень популярная тема. Ведь все люди знают кто такие динозавры, поскольку смотрели "Парк Юрского периода" или читали "Затерянный мир".

НИМ: **Но как племенам в игре удается подчинить себе динозавров?**

ТЛ: Во-первых, вы сможете их вырастить, если у вас есть гнездо. К тому же некоторые герои будут обладать специальной особенностью, которая позволит ловить диких динозавров и приручать их.

НИМ: **Будут ли динозавры в игре испытывать чувство голода?**

ТЛ: Мы много работали над поведением животных в игре, чтобы сделать все как можно более реалистичным. Они у нас будут спать по ночам, а днем, допустим, плотоядные особи будут охотиться на травоядных и т.д.

НИМ: **Сможем мы использовать динозавров не только на войне, но и в мирной жизни?**

ТЛ: Любое животное может быть использовано в качестве источника провианта. Это нормально. К тому же на некоторых работах вроде собирания ресурсов вы сможете заменить людей-носильщиков, например, на мамонта, который будет делать то же самое, но с гораздо большей эффективностью.

НИМ: **Ходили слухи о том, что в игре будет присутствовать некая четвертая раса. Это правда?**

ТЛ: Правда, но это секретная раса, поэтому мы не можем сказать, ни кто они такие, ни какие юниты у них будут. Каждый, кто захочет, сможет сам найти ее во время игры в ParaWorld.

НИМ: **Хотя до релиза игры осталось еще несколько месяцев, может быть, вы уже думаете над ее продолжением?**

ТЛ: Честно говоря, думаем. У нас даже есть некоторые наметки. Например, то четвертое племя, о котором я вам говорил. За него нельзя будет играть в ParaWorld, и это мы вполне можем использовать в дальнейшем. Или... В финальную версию не попадет множество видов динозавров, возможно, что они будут добавляться в адд-онах. Хотя о каких-то конкретных планах пока говорить нет смысла, все наши мысли заняты ParaWorld.

НИМ: **Спасибо, Томас!**

GT Legends. Положение кресла водителя будет регулируемым

Томас Лангханки - вождь динозавров!

Роберт собственноручно руководит процессом разрушения

GT Legends. Что за давка! Запомните, больше одного кубка в руки не давать!

Crashday

Превью по этой игре, разрабатываемой гамбургской компанией Replay Studios, было опубликовано в февральском номере "Навигатора", и надо заметить, что концептуально с тех пор никаких изменений не произошло. Роберт Клеменс и Марк Меринг подтвердили, что нас ждет этакий сплав Burnout, Carmageddon и Tony Hawk. В игре представлены 12 машин, все они вымышленные, но в то же время в них будут угадываться черты реальных автомобилей. Почему авторы решили особо не заморачиваться поиском лицензии, стало понятно после демонстрации одного из игровых режимов, когда четыре оппонента, оснащенные миниганами и ракетницами сошлись на просторной площадке. И вот тут началось красочное месилово. Машины сталкивались, прошивали друг друга пулеметными очередями и шпиговали ракетами. После попадания последних авто взлетали воздух и красочно взрывались. В этот момент можно было нажать специальную клавишу, которая включает режим slo-mo, а камера начинает облетать разлетающуюся на части колымагу, выбирая самые красивые ракурсы. Да, пожалуй, ни один из производителей не будет счастлив видеть, как его детище разваливается на запчасти, тем более в замедленном режиме.

В другом режиме оружие с машин исчезло, и целью игрока стало прохождение трассы с наибольшим количеством прыжков и других зрелищных трюков (тот самый Tony Hawk). О наличии какой-либо реалистичной модели повреждений говорить в этом случае не было смысла, поскольку, например, взлетавшая на высоту метров в пятьдесят машина могла совершить пикирующий полет носом в землю, после чего пару раз перевернуться, лишиться всех стекол и части обшивки, а потом спокойно поехать дальше. Очевидно, что главными козырями Crashday будут драйв и зрелищность. На данный момент игра готова процентов на 60-70, ее финальная версия увидит свет в 2006 году.

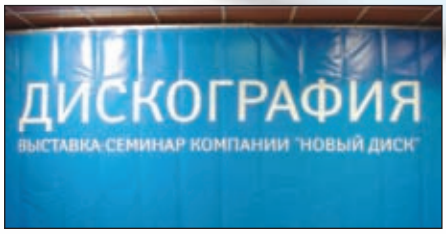
После этого яркого представления, я подошел к сотрудникам Replay Studios и поинтересовался судьбой проекта Survivor, игры, посвященной выживанию человека в самых известных катастрофах XX века *(превью о ней было опубликовано в ноябрьском номере за 2004 год - прим. ред.)*. Оказалось, что проект был заморожен ввиду отсутствия заинтересованности у издателей. А жаль, очень интересная вырисовывалась игрушка.

Crashday. Как обещают разработчики, сварганить подобный трек для фаната станет парой пустяков

GT Legends

А вот в этой игре от шведской компании SimBin никакой безбашенностью Crashday и не пахнет, все очень и очень серьезно. По сути, данный проект является продолжением идей, заложенных в GTR: FIA GT Racing Game, которая была создана той же студией. Лицензированные трассы, свыше девяноста машин 60-70 годов, причем машин не абы каких, а попавших в историю благодаря достижениям управлявших ими пилотов. Несколько настроек уровня сложности, смена дня и ночи, грамотная модель повреждений, словом, все то, что входит в понятие "сверхреалистичный" (так был определен этот проект в приглашении на семинар), как бы абсурдно оно не звучало. Насколько же разработчики преувеличили (и преувеличили ли вообще) реальное положение вещей, мы узнаем уже совсем скоро, когда после осеннего релиза игры за руль сядет Леонтий Тютелев.

Но это случится несколько позже, я же пока расскажу об одном забавном эпизоде, который произошел на презентации. Когда авторов попросили продемонстрировать аварию, они долго рассказывали о том, как столкновения будут влиять на управляемость и т.д., после чего, автомобиль игрока протаранил зад ближайшего оппонента и улетел в стенку, где и замер без особых видимых следов столкновения. Оказалось, что лицензия не позволяет авторам наносить сколь-либо заметные внешние повреждения представленным в игре автомобилям. Н



Evochron Alliance, Glider: Collect'n' Kill

Илья ПОЛЯКОВ

EVOCHRON ALLIANCE

Жанр Space/Sim **Издатель** Star Wraith **Разработчик** Star Wraith
Дата выхода 2006 **Сайт** starfighter.home.att.net/evochronalliance/index.htm

В силу определенных жанровых особенностей preview следовало бы начать с романтических поскуливаний о бесконечности Вселенной или с сухого доклада о застое, бесплодности и скудности помыслов разработчиков, ответственных за пестование космических симуляторов. Но, пожалуй, не стоит. Просто так, из простительного желания оказаться оригинальным.

Evochron Alliance есть продолжение Evochron. Девелопер встречает случайного посетителя именно таким лозунгом, после чего старательно заглядывает в очи, пытаясь определить, потрясены ли мы и, если да, то насколько. Мы не потрясены. Мы не ищем дрожащей рукой Валиум. Мы не прыгаем на одном месте вибрирующим резиновым мячиком. Evochron Alliance? Не знаю, не ел. Впрочем, после старательного изучения паспортных данных, фотокарточки (см. скучнобанальное screenshots) и бюста невесты определенный интерес пусть и не разгорается, но начинает тлеть.

Простой галактический наемник, звездный волк, ловец удачи (читай “не обремененная моралью скотина”) даже не думал, что вскоре окажется втянутым в конфликт с таинственной расой Vonari (ну, еще бы не быть им таинственными с таким-то названием). Чужаки остро возжелали зла Федерации - нашему родному дому и оплоту всего в меру просвещенного человечества. Горн зябко сипит, пора седлать звездолеты. Ну а уж после - защищать, защищать и защищать. До последней капли.

Суп подан, вот уже несут второе.

Второе. Заветный список особенностей провоцирует искренний пионерский задор. Полная свобода перемещений. Гибкая экономическая система, меняющаяся и мимикрирующая в совершено неузнаваемое “что-то” в результате действий игрока. Настройка стального рысака под свои интимные нужды. Лучевой излучатель Mk XIX? Плазменный двигатель? Кресло пилота с подушечкой от геморроя? Да, да и еще одно да.

А на десерт - туманности, неизученные складки и пролежни Великой Пустоты, могучая графика, система управления, одинаково ладно заточенная как под джойстик, так и под клавиатуру...

Ждать осталось недолго.

Комическая станция по выпечке пончиков переборщила с подсолнечным маслом...

Махмуд

GLIDER: COLLECT'N' KILL

Жанр Многопользовательская аркада **Издатель** Не объявлен
Разработчик REVOgames **Дата выхода** Не объявлена **Сайт** www.glider-game.com

Новое развлечение портовых грузчиков

Армию онлайновых игр собирается пополнить еще один претендент на оригинальность. На этот раз вниманию любителей мультиплеерного экшна предоставлена игра неизвестной доселе команды, избравшей девизом фразу "We hate fun!" Разработанная ими игра представляет собой гонки на глайдерах, эдакую помесь истребителя с гоночной машиной. От истребителя этим машинкам досталась способность летать, от автомобилей - жажда к гонкам, а уж возможность пострелять из разного оружия вообще свалилась неизвестно откуда.

Суть игры в том, чтобы собрать глайдером десять шариков и привезти их в нужное место. Разумеется, противники будут всячески этому мешать, и в подавляющем большинстве случаев они будут делать это очень грязно, с применением самых современных средств уничтожения. Обещана куча разных локаций и разнообразный арсенал - от примитивных лазеров до самонаводящихся ракет, плюс куча разных хитрых девайсов, способных продлить жизнь глайдера. Взлети, собери шарики, промчись по узким ущельям и завали попутно с десяток оппонентов - вот и весь смысл игры. На видеоролике все смотрится довольно завлекающее, но в визуальном плане игрушка явно не дотягивает. Очередная бюджетная поделка.

Рыцарские турниры теперь происходят именно так

Илья ПОЛЯКОВ

LAND OF THE DEAD: ROAD TO FIDDLER'S GREEN

Жанр Action **Издатель** Groove Games **Разработчик** BrainBox Games **Дата выхода** 22 октября 2005 **Сайт** www.landofthedeadgame.com

Есть многое на свете, френд Гораций, пострашнее трухлявозубых реанимированных задохликов. Землетрясения, войны, цунами. Передача "Дом 2", наконец, после пары сеансов которой, ты, добрый читатель, имеешь исключительные шансы стать одним из трухлявозубых реанимированных. И все же, все же... Послушайте, вы не одолжите мне мозг? Просто кушать очень хочется.

Дедушка Ромеро любит зомби. Не исключено, что старичок содержит небольшой загородный домик с уютным садиком, где мертвячки подельфиньи резвятся в зарослях местной флоры, чавкают не менее местной фауной и счастливо жмурятся ласковым солнечным лучам. Не исключено. Но вряд ли.

LftD:RtFG ищет себя сразу в нескольких жанрах. Мотаясь между хоррором и сочным шутером, она тщится обнаружить сколько-нибудь удобоваримый баланс. Удачи ей.

Сюжет поведает нам о событиях, предшествующих недавнему Land of the Dead (зе муви). Простой американский фермер, один из тех, кто регулярно ходит в церковь, голосует за Дж. Буша мл. и даже умеет считать до семнадцати, внезапно осознает, что вокруг него стройным парадом марширует нежить, а относительно безопасное место - крепко фортифицированный город Fiddler's Green, до коего мучо-мучо миль.

Поля и долы, насыщенные вечно голодными гуманоидами, да наше паникующее второе "я" - та суровая нитка, что обещает насмерть пришпопать нас к стулу и не отпускать до финальных титров.

Графических потрясений честно не обещают, но атмосфера от этого ломаться не намерена. Так, твари, к примеру, чувствительны к точечным повреждениям, и иногда лучшим способом будет не героическая схватка, а меткий выстрел в коленную чашечку безумного монстра. Последний разом теряет всю прыть, мы же можем либо отважно сбежать, либо практически безнаказанно раскроить ему череп молотком.

К слову, оружия особенно много не будет, но данное обстоятельство лишь даст пинка адреналиновому гейзеру.

Так что с упоением ждем октября и надеемся.

После наступит время фуршета.

Сегодня у Коли день рождения. Но о торте он, жмот, не подумал, так что в назидание все едим Колю

Его правнук будет работать на Марсе...

Мууужик... Про-о-о-дай молото-о-ок...

PRISM - THREAT LEVEL RED

Махмуд

Жанр FPS/Stealth **Издатель** Playlogic **Разработчик** Semi Logic **Дата выхода** Не объявлена **Сайт** www.playlogicgames.com/prism

Будущее уже наступило. Система PRISM, предназначенная для (внимание!) беспроводного подключения ко всем электронным системам наблюдения, существующим в США, включилась в работу. Игроку предстоит стать членом глубоко законспирированной службы, которая борется за мирное существование родного государства, и под ее эгидой спасать демократию.

Игра будет представлять собой смесь жестокого экшна с симулятором Сэма Фишера. Сюжетной линии как таковой не обещается, но разработчики утверждают, что все миссии будут прямо-таки сняты с заголовков газет наших времен, а локации в точности повторят известные районы США. Спасибо, что разработчики ограничились только территорией Штатов и не пытаются повесить электронный зонтик над другими государствами.

Связь с реальностью у этой игры будет еще прочнее за счет того, что она разрабатывается вместе с некоей игрой, предназначенной для Национальной гвардии США. Таким образом, "размывается грань меж-

Как-то все тускло выглядит. Но посмотрите на воду, она вполне даже ничего

REFUSE. Home, sweep home

Судя по всему, большую часть игрового времени вы будете видеть окружающий мир глазами вот таких устройств

ду коммерческими играми и борьбой США против терроризма". Хм, чем не тема для отдельного материала? Надо будет запомнить.

В каждой миссии действия игрока будут лишь завершающей стадией целого комплекса мероприятий. Конечно, вам придется использовать как свои мозги, так и силу, но основной упор, как можно догадаться, делается именно на разные электронные приспособления: камеры, подслушивающие устройства и прочие хитроумные гаджеты, коих обещано вагон и не очень маленькая тележка. Ну, и желающих побегать в команде тоже обрадуют - целый набор кооперативных миссий сможет занять на какое-то время любителей мультиплеерной игры.

Помимо вот таких размытых фраз, об игре пока сказать больше нечего. Продемонстрированные скриншоты показывает, что ничего сверхъестественного от графики ожидать не приходится. Пока.

REFUSE. HOME, SWEEP HOME

Махмуд

Жанр TPS **Издатель** ИДДК **Разработчик** Multisoft **Дата выхода** 2005 **Сайт** games.iddk.ru/gm/29

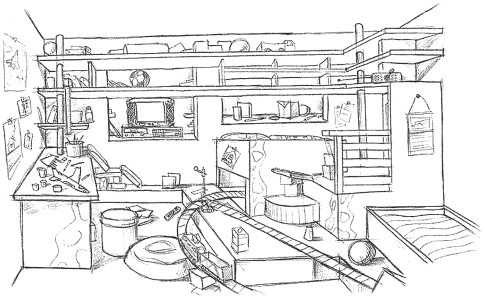
Толпа исковерканных жизнью и заводским прессом солдатиков готовит покушение на все человечество. Еще бы, ведь вы же ни разу не просыпались утром и не обнаруживали на двери своей квартиры штампик "В переплавку", а именно это они и увидели в тот ночной час, когда порядочным игрушечным солдатикам пора просыпаться. Оказывается, хакеры перепутали цель атаки, обрушившись вместо сервера Пентагона на крошечный комп на фабрике игрушек, который вдруг наштамповал кучу пластмассовых монстриков. Контроль качества они не прошли, так что утром их ждала плавильная печь. Подобное обращение настолько ужаснуло бедных вояк, что они сбежали с фабрики, прихватив с собой чертежи новой военно-патриотической продукции.

В погоню за недопереплавленными бойцами снарядили группу игрушечного спецназа, командование которой вам придется взять на себя. В отряде три бойца - штурмовик, разведчик и снайпер. Напомню, что игра представляет собой шутер с видом от третьего лица, потому сейчас самое время сделать удивленное лицо и попытаться представить себе, как будет организовано управление этим самым отрядом.

Действо происходит в заброшенном доме, где изгои развернули производство себе подобных, так что вместо привычных ландшафтов в поле зрения постоянно будут находиться гигантские шкафы, подставки для обуви или брошенные на полу детали одежды. Мужественно преодолевая такие препятствия, команда должна на протяжении более чем десяти миссий восстановить статус-кво и избавить мир от пластмассовой угрозы.

Подобные игры уже появлялись в продаже, но здесь, помимо игрушечно-шутерной направленности, есть еще несколько фишек, которые могут заинтересовать поклонников жанра. К примеру, вместе со "стандартным" игрушечным вооружением можно будет использовать устройства типа "рикошетных винтовок" или особых арбалетов, стреляющих по баллистической кривой (странно, а мне казалось, что все оружие мира стреляет именно по такой траектории). На вооружении также будут мины, парашюты и альпинистское снаряжение.

Интересна и модель повреждений. Вместо стандартного бара здоровья введена оригинальная система, которая будет учитывать повреждения разных узлов наших солдатиков. Попадание в один узел может привести к повреждению конечности, а второе попадание оторвет ее напрочь. И, если солдат с одной рукой еще на что-то способен, то с оторванной ногой или даже двумя он будет просто прикован к одному месту, хотя и опасен для близко пробегающих врагов. Кровью он не истечет, игрушечный все-таки, но будет, увы, ни на что не пригоден.



Для игры про пластмассовых солдатиков REFUSE сможет похвастаться высоким уровнем реализма. Пример на скриншоте: у кого пульт от телевизора, тот в доме и хозяин! На наш взгляд - очень жизненно

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

AGE of EMPIRES® III

«Возникает ощущение, что Ensemble Studios делает игру, совершенную во всем».
РС ИГРЫ

«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела столь сногсшибательно».
ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР

Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
UBISOFT
1С фирма "1С"

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.
© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.

Александр РАЙ

РАБОТА НАД ОШИБКАМИ

Жанр TPS/Racing **Издатель** Atari **Разработчик** Reflections Interactive
Дата выхода Март 2006 **Сайт** www.atari.com

И ТАР-ТАСС уполномочен сообщить: 7 декабря прошлого года основатель, геймдизайнер и главный менеджер студии Reflections Мартин Эдмондсон, в голове которого когда-то зародился легендарный сериал Driver, не выдержал жесткой критики Driv3r и покинул свою компанию. Его уход был воспринят по-разному. Кто-то посчитал, что без главного вдохновителя проекты британской конторы зачахнут, другие, наоборот, предположили, что к Reflections вернутся былая слава и признание... Сама же команда пришла к мнению, что начать возрождение необходимо не с чего-нибудь, а с лихого Водителя.

Вскоре был анонсирован Driver: Parallel Lines, ранее известный как Driver 4. Проанализировав критику и саму Driv3r, кто-то главный в Atari пришел к выводу, что во всех бедах виноват кривой и неполноценный геймплей. Поэтому разработчики Parallel Lines решили в большей степени ориентироваться на действительно великих предков DPL, а не на скандального конкурента Grand Theft Auto. Это означает, что симулятора в игре будет гораздо больше, чем экшна. Если говорить о соотношении конкретнее, то можно привести следующие цифры: двадцать процентов игрового времени предстоит провести "на своих двоих", т.е. с оружием в руках и со словцом на устах. В остальные часы придется осваивать азы водительского дела, выполняя разнообразные миссии за рулем автомобиля. Уже на этапе тренировок можно будет догнать "клиента", собрать парочку чекпоинтов, перехватить курьера, оторваться от назойливых полицейских - в общем, освоиться с суматошными буднями наемного шофера из Большого Яблока. К этим увлекательным занятиям добавится еще одна возможность самовыражения: если совсем невмоготу, то опускайте стекла и жмите на курки всех имеющихся стволов в гангстерском духе главных героев GTA. Но не надейтесь, что подобные выходки сойдут с рук: авторы обещают самым тщательным образом улучшить искусственный интеллект противников.

Танцор диско

Главная фигура - восемнадцатилетний оболтус по кличке "Малыш" (The Kid). Паренек готов добросовестно освоить непростое ремесло местной

Знакомьтесь, "Ти Кей" (ТК). Этот модный паренек из 70-х может похвалиться длинными волосами, кличкой The Kid, большими очками и странными пропорциями тела

Взяв ружье на изготовку, он брел неведомо куда...

Driver: Parallel Lines

Кто-нибудь, отберите права у этого парня!

Ничего не напоминает? Складывается впечатление, что дизайнер этих мрачных интерьеров переиграл в Vampire: The Masquarade Bloodlines. Ну, чем не логово сумасшедшего протезиста?..

"шестерки", выполняющей мелкие поручения разных криминальных авторитетов. Разумеется, в определенный момент, как это случается в таких историях, юнец почувствует себя величайшим бандитом на взаимно перпендикулярных нью-йоркских улицах и начнет строить коварные планы в отношении бывших работодателей.

Круг преступной деятельности альтер эго не выйдет за пределы трех районов Нью-Йорка: Бруклина, Манхэттена и Бронкса. Временной промежуток игры - 70-е годы прошлого века. Да-да, нас ждут ритмичные телодвижения в зажигательном стиле диско, штаны-клеш, дым коромыслом... Чувствуете романтику? Для пущего колорита в DPL войдет лицензированная звуковая дорожка, состоящая более чем из 40 треков. Согласитесь, все это напоминает урезанный аналог радио из самой ужасной и аморальной игры по единодушному мнению американских политиков и губернаторов.

Изю-ю-м!

Парк средств передвижения расширится до 80 машин и станет разнообразнее. Помимо больших и мощных американских авто, в нем появятся и разные приколы типа грузовых кранов. Вырастут напряженность и плотность дорожного трафика. Иногда гонка преследования сможет банально уткнуться в пробку. Девелоперы решили убрать неудачно реализованные "водные" миссии. Поэтому лодки, яхты, катера и прочие плавсредства из очередной серии Driver исчезнут. Оптимистично выглядит введение продвинутой системы тюнинга. Пользователя ждет возможность вдоволь поэкспериментировать с автомобилями, благо автопарк позволит выбрать самую достойную машинку и "прокачать" ее на полную катушку.

Игровой процесс станет менее линейным, но это не означает, что будет дана возможность вдоволь кататься по городским улицам и беспрепятственно исследовать кварталы Нью-Йорка. Девелоперы утверждают, что игра не будет наказывать геймера даже в том случае, если миссия провалена. Например, если не получается за две с половиной минуты отвезти бандероль из точки А в точку В, то игрок может отвлечься от гонки и заработать в каком-нибудь соревновании деньжат, на которые поставить в авто мощный двигатель с турбонаддувом. Затем можно будет вернуться к выполнению обязанностей почтальона. Согласитесь, что с появившейся обновкой это будет сделать гораздо проще.

Из песка веревки не совьешь...

DPL ориентируется в первую очередь на консоли, причем вовсе не нового поколения, а на старушку PS2 и старичка Xbox. Судя по скриншотам и по обещаниям разработчиков, в графическом движке произойдут лишь легкие косметические изменения: художники подправят и подкрасят текстурки автомобилей, а также доверху наполнят полигонами модели людей. Насчет физики движения машин известно лишь то, что она полностью изменится, станет максимально реалистичной. Правда, если вспомнить убогость физической модели в Driv3r...

Самым главным подарком для любителей "покатушек" с друзьями станет полноценный мультиплеер, который в серии Driver появится впервые. В одновременной игре смогут участвовать до восьми человек. Какие-либо подробности, а также виды и режимы многопользовательских соревнований пока не раскрыты. Неплохо было бы увидеть что-нибудь более впечатляющие, нежели парочку банальных режимов "обгони всех и оттопырь средний палец".

Остается надеяться, что Reflections Interactive выполнит заявленные оптимистичные обещания. И пусть все пути и дороги, что расстелятся перед четвертым отпрыском в семье профессиональных водил, будут свободны, чисты и асфальтированы.

Никита КАРЕЕВ

И ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО

Жанр TPS **Издатель** Majesco Entertainment Company
Разработчик GlyphX Games
Рекомендуется Pentium 4 3 ГГц, 512 Mb RAM, видеокарта класса GF4
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.adventtrilogy.com

Скептики уверяют, что научная фантастика себя изжила. Что уже не придумать ничего нового, не переосмыслить и даже не переложить на новый лад. Мы до конца дней обречены на созерцание очередных биороботов, космические экспансии и ужасы массового клонирования. Обычно хочется послать этих занудных типов в далекие леса по грибы да по ягоды. Но, сознаюсь, бывают и такие моменты, когда я готов с ними согласиться.

Тройной удар

Сейчас модно задумывать истории с продолжениями. Это считается неоспоримым и почти что бесплатным плюсом. Если первая часть вышла удачной, то за ней последуют вторая, а потом, может быть, и третья, для которых уже все подготовлено. Если же успеха не будет, то тоже неплохо: получится, по крайней мере, многозначительная и туманная концовка. Дилогии, трилогии и тетралогии выглядят уже более дерзко, потому что однозначно подразумевают продолжение. Тут или пан, или пропал. Впрочем, я могу предположить, на что надеялась GlyphX Games, анонсируя проект-трилогию Advent Rising. К написанию игрового сценария был привлечен весьма популярный на Западе писатель Орсон Скотт Кард, что давало разработчикам определенную фору. По иронии судьбы, именно этот факт теперь злорадно обмусоливают западные обозреватели - сюжет игры получился практически никакой.

Хэлоу, Хало!

Мы говорим Xbox, а подразумеваем Halo. Говорим Halo, а подразумеваем Xbox. Как следствие этой аксиомы - любой научно-фантастический шутер, вышедший для приставки Билли, неизбежно будет ориентироваться на самый успешный проект Bungie. Разработчики AR в этом деле даже немного перестарались: копирование шло по всем направлениям, начиная от фирменного багги и энергетического щита и заканчивая почти что прямыми цитатами из сторилайна. Впрочем, без некоторых заимствований игра, вероятно, вообще бы не получилась. В нынешнем же состоянии получить удовольствие от AR возможно, необходимо только в нужное время умело закрывать либо правый, либо левый глаз. Я научу вас, как это делать.

Сверхспособности можно использовать без зазрений совести: они обижают только плохих, быстро восстанавливаются и, в довесок, обладают внушительной мощью

ОРСОН СКОТТ КАРД

Орсон Скотт Кард родился 24 августа 1951 года и к настоящему времени является успешным писателем-фантастом. Его основное произведение Ender's Game, опубликованное в 1985 году, уже выросло в целую серию книг и скоро будет экранизировано. Примечательно, что сюжет Ender's Game развивается вокруг компьютерной игры. В своих книгах Кард основной упор делает на детальную проработку персонажей и моральные аспекты их деятельности. По его словам, в чистом виде такие категории, как "счастье", "доброта", "чистосердечность", "благородство", могут быть раскрыты только в фантастике. Увы, в Advent Rising мы не увидим ничего подобного.

Машинка подобной формы - это уже штамп. Увы

Через плазму, звезды и композитные трубы

Перво-наперво нужно свыкнуться с мыслью, что в этом шутере не нужно в кого-либо целиться. По крайней мере, в привычном понимании этого слова. Может показаться, что это какое-то хитрое ноу-хау, но на самом деле перед нами лишь прозаичные издержки приставочного управления: между целями надо просто "переключаться". При этом надо учитывать, что целей всегда очень много, и при каждом переключении герой и камера начинают двигаться относительно выбранной мишени. С игроком может случиться легкое недомогание, но есть шанс, что по мере адаптации оно пройдет. Также нужно вбить себе в голову, что бесконечные сверхспособности, к которым весьма быстро получает доступ игрок, многократно сильнее любого оружия. Бесспорно, в некотором роде это приятно. Выкидывать в открытый космос одного за

ИНТЕРНЕТ в центре Москвы
лучшие условия подключения к сети RiNet–Центр
кабельная инфраструктура в районах ЯКИМАНКА, ЗАМОСКВОРЕЧЬЕ, ДОНСКОЙ, ДАНИЛОВСКИЙ
ВЫДЕЛЕННЫЕ КАНАЛЫ с неограниченным трафиком от $20!
БОНУСНЫЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ НОВЫХ АБОНЕНТОВ
подробности: www.rinet.ru
круглосуточно: (095) 232-1730 238-3922
в ответе за тех, кого подключили...
RINET Internet Service Provider

другим противников, с которыми раньше стрелялся секунд десять-пятнадцать, весьма весело. До тех пор пока, наконец, не осознаешь, что весь процесс выглядит несколько глуповато. Третье: на ближний бой глаза нужно закрыть сразу. Да, им можно завалить первого босса совершенно по-читерски и не получив при этом ни единой царапины. Но игра, увы, не позволяет использовать это умение хоть с каким-то успехом где-то еще. И еще: если, стоя на одном месте, вы уже завалили около двадцати-тридцати злобных инопланетных тварей, то, вполне возможно, все еще только начинается.

Научно-фантастический роман обыкновенный, третий сорт

Как уже упоминалось, сюжет игры был написан профессиональным писателем-фантастом. А затем... Затем, видимо, он был воплощен в реальность профессиональными разработчиками компьютерных игр. Результат вышел странным. Бесспорно, игровая вселенная получилась весьма проработанной: тут есть различные расы, люди и инопланетяне, есть Галактический Сенат, есть интриги и предания старины глубокой, душевные метания героев и рассуждения о нелегком выборе. Только все это почему-то проходит мимо игрока, - перед глазами которого разворачивается совсем иная картина. Постная и насквозь проштампованная. В ней уже не важна предыстория, ничего не важно, кроме того, что ты должен уничтожить всех этих зеленых ящерообразных захватчиков. Сначала это походит на Halo, потом на "Звездные войны", потом еще на что-то, но суть всегда одна. Сюжет тонет в омуте однообразного геймплея, напичканного шаблонными заданиями и сменяющими друг друга со скоростью молнии целями. Его не спасают даже продолжительные и безумно частые видеоролики, выполненные, к слову, просто-таки отвратительно. Второстепенных героев, которых так старательно выводят на сцену в начале, как ветром сдувает при грохоте первого же взрыва. Другие появляются, говорят пару фраз и исчезают, затем появляясь лишь в рядах массовки. Думаю, многие даже не заметят, что в первой главе можно сделать выбор, кого спасти: своего брата или возлюбленную. Как это ни прискорбно, но разница все равно невелика.

Самое неприятное впечатление от игрового процесса - это тотальное мельтешение всего и вся на экране

Турели - аркадная забава номер один

Не родись красивой

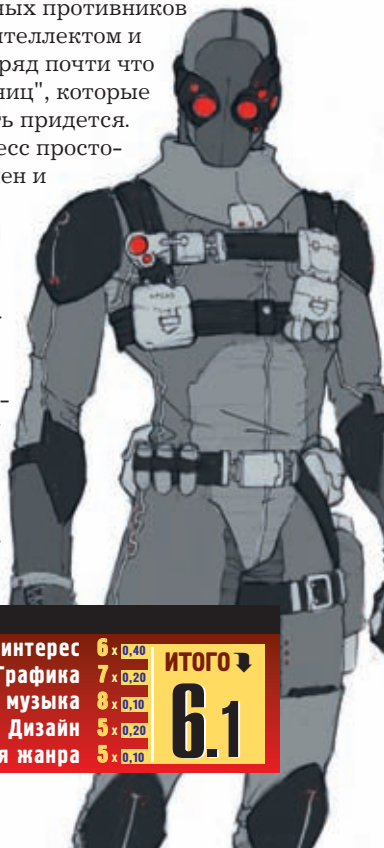
Увидеть, на что способен Unreal Warfare в его версии для Xbox было для меня большим испытанием. Я даже не поленился заглянуть в директорию AR: убедиться, что там действительно один из самых передовых и дорогих движков. Визуально игра не тянет даже на середнячка. Размазанные текстуры, ужасные эффекты преломления, до предела низкополигональные модели - тут есть все. А еще это загадочное ноу-хау: перекрестье прицела, скрывающееся за клубами дыма. Слава богу, что оно все равно не нужно. Ситуация омрачается еще и тем, что уровни собраны из повторяющихся элементов, к которым, кажется, и не прикасалась рука художника.

Персонажи нарисованы и анимированы в "мультяшном" стиле, что поначалу вызывает удивление: перед нами вроде бы не шаловливая аркада про героев детства. Прыгающие, словно кузнечики, пехотинцы никак не вяжутся с общей трагической атмосферой гибнущей космической станции. Постоянные упрощения еще более добавляют искусственности происходящему: транспортный катер пробивает обшивку корабля, а выбравшийся из кабины пилота герой (без скафандра, естественно) не обращает никакого внимания на зияющую над его головой дыру в открытый космос. На фоне всего этого пафосные разговоры о межгалактической политике звучат как не к месту рассказанный анекдот.

Отличная музыка композитора Томми Талларико приятно ласкает слух лишь в главном меню. Затем она глохнет, теряется в череде бесконечных взрывов и свисте летящих отовсюду сгустков убийственной плазмы. Будто растолкав себе локтями дорогу к колонкам, то та, то другая мелодии иногда всплывают в самые не подходящие для них моменты. И единственная возможность восстановить справедливость - раз и навсегда задвинуть регуляторы громкости эффектов в крайнее левое положение.

Не взошло

Не знаю, как им это удалось, но GlyphX натурально сумели испортить все, что было в их распоряжении. Труды сценариста так и не добрались до зрителя. Великолепная музыка в исполнении настоящего оркестра похоронена руками неумелых игровых дизайнеров и багами движка. Множество игровых фич - различный транспорт, апгрейд оружия, сверхспособности - просто сметены с экрана толпами однообразных противников со скудным интеллектом и поставлены в ряд почти что "пасхальных яиц", которые еще и поискать придется. Игровой процесс просто-напросто скучен и однообразен. Вряд ли поигравший в Advent Rising будет с нетерпением ждать вторую и третью части трилогии. Потому что даже полностью осилить первую - уже почти подвиг.



Скааржи тут добрые

Танк инопланетян - одна из немногих особенностей игры, которые приносят удовольствие. Именно поэтому, наверное, покататься на нем почти не дают

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40	
Графика	7	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Дизайн	5	x 0,20	
Ценность для жанра	5	x 0,10	
			ИТОГО 6.1

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

БЛИЦКРИГ II

- Долгожданное продолжение культовой военно-исторической стратегии "Блицкриг".
- Три масштабные кампании, объединяющие в общей сложности 68 миссий.
- Более 250 исторически достоверных образцов вооружения и техники, около 60 видов пехоты.
- Рост опыта ваших бойцов и связанные с этим новые тактические возможности.
- Современная 3D графика, открывающая невероятные перспективы в использовании ландшафта и зданий при планировании и ведении боевых действий.
- Многопользовательская игра по локальной сети и на турнирном сервере Блицкрига II с рейтинговой системой.
- Полнофункциональный редактор, дающий возможность создания новых карт

Блицкриг © 2003-2005 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» - зарегистрированный товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

War World: Tactical Combat

Владимир ЧАПЛЫГИН

НедоРОБОТКА

Металл. Снова металл, и кабели, и кварцевые окошки, за которыми прыгали и мигали огоньки, и пластинки, и решетки, и сопла...
Роджер Желязны. "Знаки дороги"

Жанр TPS **Издатель** Third Wave Games **Разработчик** Third Wave Games **Рекомендуется** Pentium 4 1.5 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков Распространяется через интернет **Сайт** www.warworld.net

Мы говорим "огромные шагающие роботы", а подразумеваем MechWarrior. Впрочем, это поле пытались вспахать сотрудники многих компаний. Были и дилогия Heavy Gear, и Slave Zero, и Earthsiege, и Shogo: Mobile Armor Division, и т.д. Мы уже не вспоминаем о жанре RTS, в котором железные исполины на двух ногах встречаются еще чаще. Взять хотя бы бессмертный StarCraft. Но почему-то в памяти глубже всех засел именно сериал MechWarrior. Наверное, потому, что по сравнению с другими играми, он погружает геймеров не абы куда, а в увлекательную вселенную BattleTech.

Неужели он думает что-то противопоставить такому громиле?

Обходя запреты

В Third Wave Games тоже любят стальные махины. Только денег на то, чтобы сделать свою версию MechWarrior, у них не хватает. Уж слишком дорого стоит лицензия от FASA. Вот и пришлось разработчикам выдумывать историю про выпускника академии, которому предстоит попасть в пекло войны. В игре употребляется не привычное нам слово "мехи", а словосочетание "механизированные воины". Если слить "mechanized warrior" в одно слово, то получится... Впрочем, тогда FASA разорит Third Wave Games за попрание авторских прав.

Куча проводков, датчиков, чипов, сенсоров и прочей электронной мишуры подведены к телу главного героя. Он комфортно сидит в кресле, взирая на поле боя с трехметровой высоты, двигает конечностями, а также периодически давит на гашетку. Робот в точности повторяет движения хозяина: руки поднимают гигантские пулеметы, а железные ноги вдавливают в землю стреляные гильзы.

Мы наш, мы новый мир построим

Мир War World: Tactical Combat состоит из семи нейтральных городов-государств. В каждом из них возведены специальные арены, на которых новички оттачивают навыки, а профессиональные воины выясняют между собой отношения. За пределами арен ведение боевых действий строго запрещено. Дело в том, что 200 лет назад противоборствующие стороны чуть было не уничтожили всю планету. С тех пор все разборки проводятся в строго определенных местах. Каждый год они встречаются на неделю и рубятся не на жизнь, а на смерть за право доступа к экономическим ресурсам. Из 177 фракций в первой мясорубке выжило лишь 39. До "наших" дней (4010 год от Рождества Христова) добрались только 19: семь сгинули в боях, а еще тринадцать вошли в состав более мощных фракций.

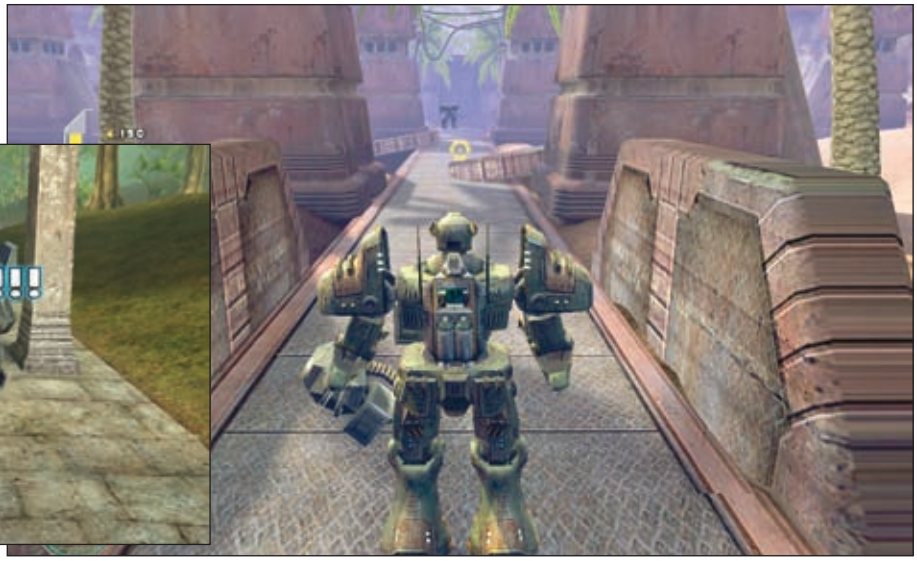
Японцы пролезли повсюду

В игре три режима. В Play Game задача максимально проста - в зависимости от номера уровня и степени сложности порвать энное количество врагов. В однообразном процессе уничтожения супостатов неоценимую помощь оказывают разбросанные локации ящики с боеприпасами и прочими бонусами, а также остающиеся после гибели противников аптечки.

Процесс скоростного заживления ран выглядит странно: достаточно наступить на кубик с красным крестом и столбик со здоровьем тут же стремится вверх. Интересно, в этот момент лечится сам пилот или же так быстро ремонтируются всякие железки? И первый, и второй вариант одинаково абсурдны.

Не менее весело смотрится и процесс отправления на тот свет. Поверженный "мех" после взрыва красочно

Так бы выглядела дуэль Пушкин vs. Дантес спустя два тысячелетия



Все обставлено как в заправском файтинге

Дереву от попадания лазером ни жарко ни холодно

Процесс исчезновения металлолома в самом разгаре

В такой момент защиту не пробьешь даже самым мощным оружием

разлетается на мелкие кусочки. Неужели каждый раз пуля пробивает ядерный реактор или что-нибудь в таком духе? Определенно, на разработчиков произвели неизгладимое впечатление аниме-сериалы. Именно там подбитые роботы салютуют победителю всеми цветами радуги.

Шаром покати

Второй способ развлечения - Custom Game. От первого он отличается тем, что можно самостоятельно выбрать локацию и установить число противников. Наконец, последним идет банальный дефматч - Multiplayer Game.

Подготовка к сражениям обставлена достаточно просто. Перед началом битвы вы попадаете в Mech Customize Shop, в котором за кровно заработанные в бою условные единицы приобретаете новое оружие (лазеры, шестиствольные пулеметы, ракетные ранцы, защитные экраны и пр.) или вообще пересаживаетесь в нового робота.

К сожалению, геймеры ограничены малым числом предложенных вариантов. Взять хотя бы тех же "мехов". В наличии имеются слабо защищенный легкий, сбалансированный средний и увешанный броней тяжелый варианты. А ведь хочется значительно больше. Хорошо еще, что не ощущается дефицита оружия, но назвать выбор "смертоносных машинок" богатым язык не поворачивается. Со временем оказывается, что накопленные денежные средства попросту не на что потратить. Для сетевой игры это равносильно смертному приговору, так как интерес к ней пропадает моментально.

И смех, и грех

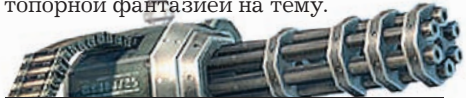
Качество AI не лезет ни в какие ворота. С повышением сложности у противников вырастает меткость, а вот мозгов, увы, не прибавляется ни на грамм, они продолжают применять те же тактические приемы. Что на Easy, что на Hard, если вы попятитесь назад, то враг последует за вами и с гордостью примет в грудь весь ваш боезапас. Нет ни малейшего намека на стрейф. Даже если противник подойдет вплотную, то будет кружить вокруг вас и изредка жалить выстрелами из одного оружия. По-настоящему горячо становится лишь в те моменты, когда во время боя несколько десантников спрыгивают с космического корабля вам за спину.

За что действительно хочется похвалить Third Wave Games, так это за качественную графику. Движок не может тягаться с Doom 3 Engine или Source Engine, но при этом без тормозов выдает на экран качественную картинку и не особо требователен к железу. Для обладателей слабых видеокарт лучше не придумаешь. Если бы не схалтурили дизайнеры, то игра засияла бы совсем другими красками. А так приходится наслаждаться яркими цветами на фоне простеньких декораций. Тут бочки разместят, там пару пальмочек посадят или ящичков накидают. Такие локации считались нормой в конце прошлого тысячелетия, сейчас подобные вещи смотрятся дико.

Полоса здоровья убавилась, хотя получилось зацепить лишь пулемет

Когда рак становится рыбой

Продукт целиком и полностью соответствует своему "бюджетному" статусу. Как говорилось в одном знаменитом советском фильме: "Простенько и со вкусом". Жаль, что пятой части MechWarrior пока и близко нет на горизонте, приходится коротать время с топорной фантазией на тему.



РЕЙТИНГ			
Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 6.7
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Дизайн	5	x 0,20	
Ценность для жанра	6	x 0,10	

НАШЕ ВСЕ

Остап МУРЗИЛКИН

Не приведи, Господи, увидеть русский шутер, бессмысленный и беспощадный.
Накипело

Жанр Атипичный FPS **Издатель** Бука **Разработчик** Madia **Рекомендуется** Pentium 4 2.2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 3 CD **Сайт** www.velian.madia.ru

Знание - зло. Если бы последние восемь лет вы провалялись в анабиозе, пропустив несколько революций в жанре экшн и пару десятков громких релизов, прозевав дебют гравипушки в Half-Life 2, не отдохнув на райском атолле Far Cry и не задохнувшись в насыщенной страхом атмосфере DOOM III, отечественный шутер "Велиан" еще мог бы вам понравиться. Но ведь вы все это время играли, открывали и удивлялись, так?

Женщина - враг человека

Именно под таким девизом развивается сюжет "Велиана" от компании Madia, которую вы помните и любите за воздушный сериал "Шторм". Авиасимуляторное направление официально закрыто, но вселенная продолжает жить: действие "Велиана" разворачивается в тех же галактических широтах, что и события "Шторма". На планете Велиан - бабье лето: неизвестный вирус внеземного происхождения превратил всех женщин в ужасных монстров. Их тела мутировали, а сознание перешло в подчинение единому коллективному разуму, который, недолго думая, решил развязать небольшую всегалактическую войну. Мужчины Велиана почему-то видоизменяться наотрез отказались, сославшись на иммунитет к вирусу, но их и не спрашивали: некогда прекрасный пол быстро подчинил себе некогда сильный. Бедные велианские мужики стали рабами матриархальной системы: их используют как строительный биоматериал для грозной армии. На этом месте сердце всякого волосатого и усатого читателя готово взорваться, душа начинает болеть, глаза увлажняются скупыми слезами, а спина вспоминает строевую выправку. Волосатый и усатый читатель одобряет решение Галактической Федерации отправить на борьбу с воинственными велианскими амазонками десантников. Увы, экспедиционный корпус из восьми кораблей по пятьдесят голубых беретов в каждом пропадает бесследно, и разработчики шлют на бой полов вторую партию военных. На одном из отправленных на верную смерть кораблей спит в кают-компании красноармеец Паша Ручников. Неожиданно крейсер "Варяг" (именно так!) атакуют велианцы...

Неэлементарно, Ватсон!

...и выясняется, что в "Велиане" совершенно отсутствует внутренняя логика - а это страшное преступление против человечества, если вы не знали. Игра еще не началась, но нас уже терзают смутные сомнения: четыреста человек против планеты велианцев, которые уничтожили миллионы в "Шторме" и похитили 230 тысяч колонистов для своих генно-инженерных целей в прологе к игре? Очень похоже на обещание забросать баллистическими шапками один гордый народ. История русских не учит, ага. Дальше - больше: во время атаки корабля камера показывает несколько спящих десантников. По сигналу тревоги просыпается только наш Павлик. "По сигналу тревоги" - сказано не совсем корректно, потому что никакие сирены не гудят. Следов эпической бойни нет - всего пара трупов. Вместо того чтобы пройти в арсенал и взять полагающееся оружие, Павлик бегает по каютам, находит нож, заглядывает в чуланы в поисках брони и аптечек. Как только у вас появляется грозное перочинное оружие, срабатывает скрипт "Нападение двух пришельцев". Существа на четырех ходулях с электрошокерами в лапах напоминают чересчур подвижную табуретку, бронированного Чебурашку, робота из одного советского фильма и В.И. Новодворскую одномоментно. Ощущения контактного боя нет: после ранений вы не вздрагиваете, не отлетаете в сторону и не смахиваете кровавую пенку с глаз. Убив чебурашек двумя взмахами ножа, Павлик удивляется: как такие недотепы могли перебить всю десантуру? Оказывается, это были не приспособленные для боевых действий ремонтники. Тогда зачем их послали в атаку?

Главная находка дизайнеров - биотуалеты, которые приходят в движение, стоит к ним подойти

Так начинался Half-Life. Вопрос на засыпку: "Велиан" - это шутер или машина времени?

Пока вы ломаете голову над этим насущным вопросом, "Велиан" демонстрирует единственный известный разработчикам способ развития сюжета: искать красные, зеленые и желтые карточки, бездумно нажимать на кнопки, поочередно открывать двери и скитаться по лабиринтам, используя правило правой руки. Других забав не предвидится на протяжении всей игры. Сценки на движке встречаются очень редко, и никакого драматизма и интриги в них нет вовсе. Умирающий капитан корабля говорит герою: "Как тебя зовут, солдат?"

Десантник отвечает: "Ручников, сэр! То есть Паша, сэр!" После чего седой адмирал предлагает покинуть тонущее судно за три минуты. Игрок садится на звездолет, тот при невыясненных обстоятельствах терпит крушение и приземляется на станции "Мирная". Готовьтесь к новому забегу по коридорам.

Более того. Завоевывая "Велиан", вы наверняка обнаружите в геймплее, сюжете и дизайне массу заимствований из других игр. Возможно, это произошло подсознательно; возможно, засилье клише - злой умысел разработчиков. Поиграем в ассоциации? Сюжет с высадкой космического десанта на враждебную планету, где над людьми проводят генетические эксперименты, - это из Quake II и Quake IV. Нападение на корабль - цитата из Aliens vs. Predators. Дизайн судна напоминает System Shock 2 и DOOM III одновременно. Сюжет (ключ-карты, кнопки, закрытые двери) развивается по правилам того же DOOM. Отдельные монстры (ниндзя, например) пришли из Half-Life. Роботы дебютировали в Shogo. Монстры, которых Бог мозгами не снабдил (а разработчики обделили ИИ), нападают по правилам боя какого-нибудь Serious Sam. А станция "Мирная" - это такая пародия на затонувший "Мир", да?

В сложившейся SOS-ситуации игру может спасти только драйв. Он есть (впрочем, и тут на любителя - прогрессивная молодежь как ждала Serious Sam 2, так его и ждет), но до него еще предстоит дожить: первая половина игры скучна, вяла и невыразительна. Праздник на улице "Велиана" начинается ближе к середине, когда численность нечисти на квадратный метр резко вырастает, в бой вступает тяжелая артиллерия (закованные в органические латы боссы, девушки-ниндзя из Half-Life, гигантские монстры), а игроку предлагают сесть в "бронеармированный скафандр". Роботы очень разнообразят "Велиан". Во-первых, создается эффект присутствия в кабине (но с Chronicles of Riddick "Велиану" тягаться исключительно в юношеских снах, да и то ближе к утру), во-вторых, экран во время механизированной бойни буквально задыхается от спецэффектов: врагов рвет на МЯСО, а одновременный залп пяти орудий обеспечивает фантастическую светомузыку, которую вы вряд ли увидите в лучших ночных клубах своего города. Передвигаться пешком скучнее. Оружие (автоматы, пистолеты, гранатометы, плазмометы, рейлганы) в руках не ощущаешь. Отдачи нет, альтернативного режима ведения огня тоже, модели пушек неважные (в Настоящем Шутере каждый ствол занимает пол-экрана), озвучка стрельбы не удалась. Тактика в "Велиане" отсутствует - не считать же таковой стрельбу по бочкам с горючим и ограничения на ношение оружия (не больше пяти стволов в руки)? К тому же, враги имеют привычку телепортироваться за геройской спиной. Единственное, что может спасти всю эту вакханалию, - игра на максимально высоком уровне сложности. В остальных случаях лучше подождать Serios Sam 2. Там, по крайней мере, будут открытые пространства, транспортные средства и какая-никакая командная игра.

В "Велиане" нет внутриигровой музыки - лишь вялый техно-рок в главном меню. Редкие диалоги озвучены, но радости от этого никакой: характеры у немногих героев отсутствуют, а голоса актеров звучат неестественно. Зато Madia совершенно неожиданно выстрелила отличным движком собственного производства. "Велиан" поддерживает все современные технологии: упитанные полигонами монстры умирают по ragdoll-правилам, ракеты летят, оставляя огненный хвост и провоцируя игру светотени на стенах, многочисленные ящики и коробки обтянуты в бамп-текстуры, а в каждой темной комнате вас ждут мягкие шейдеры. При этом игра редко позволяет себе тормозить, никогда не выпрыгивает в "форточку" и не зависает. Впрочем, и тут не без бревна в глазу: геометрия уровней зачастую примитивна - в этом плане "Велиан" застрял на том же витке эволюции, что и древнейшая Red Faction. Кругом прямые линии, грубые грани, острые углы. Еще один серьезный минус - трехминутные загрузки уровней и сохраненных игр. Кажется, последний раз подобное позволял себе Fallout 2.

Амазонка на курьих ножках и при гранатомете. Либо у дизайнеров оригинальное чувство юмора и фантазия, либо их офис находится рядом с мухоморным лесом и АЭС одновременно

Не тот калибр

Играя в "Велиан", чувствуешь себя на съемочной площадке фильма "Вперед в прошлое". С ключ-картами мы возились в DOOM, на роботах катались в Shogo, чужими среди чужих были в Half-Life, а по космическим станциям слонялись в Aliens vs. Predators. Снимите с этой игры высокотехнологичную оболочку, и перед вами предстанет пещерный шутер конца двадцатого века. "Велиан", как это ни прискорбно, ниже, приземленнее и слабее большинства своих сверстников. Герой нашего времени - эмоциональный, кинематографический, драйвовый, захватывающий, никогда не повторяющийся шутер, AAA-тайтл. ZZZ-продукт "Велиан", увы, не таков.

Женщины в "Велиане" дурны собой и не умеют готовить. Поэтому - расстрел строгого режима

И тут героя озарило!

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5 x 0,40	ИТОГО 5.1
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	5 x 0,10	
Дизайн	5 x 0,20	
Ценность для жанра	2 x 0,10	

Brothers in Arms: Earned in Blood

Гнэл УНАНЯН

БРАТЬЯ ВО СКРИПТЕ

РЕЙТИНГ
ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 7.8

We are fools to make war
On our brothers in arms.
Dire Straits. "Brothers In Arms"

Жанр FPS **Издатель** Ubisoft, Бука **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** Entertainment **Разработчик** Gearbox Software **Рекомендуется** Pentium 4 2,5 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 64 Мб www.brothersinarmsgame.com

Американцы - очень практичный народ, и мудрость у них, по большей части, житейская. Есть, к примеру, замечательная поговорка: "Не чини то, что не сломано". Вот они и не чинят. Gearbox не стала вносить совершенно никаких изменений в исходный геймплей. Даже события и действующие лица остались те же самые. Помните рыженького капрала Хартсокса? Так вот - теперь это вы, и вас ждет головокружительная карьера. В конце концов, сам Мэтт Бейкер будет говорить нам "Сэр, да, сэр!".

Кровно заработанные

Фанатам "Дороги на холм 30" можно ни о чем не волноваться. Все на месте: непроходимые железобетонные кусты, такие же скрипты, неравномерно разбросанные по сценарию чекпойнты, не в меру болтливые подчиненные и фланговый маневр как высшее достижение тактической мысли. Все это бережно пересажено с одного диска на другой и названо несколько иначе. Однако же гневаться и кричать: "Халтура!" не хочется. Во-первых, люди честно заработали право получить еще чуточку наших денег, ибо адд-он по объему тянет на приличный сиквел; во-вторых, процесс - изрядно затягивающий и напряженный, если, конечно, не включать прицельное перекрестие. Делать этого не рекомендуется, поскольку неплохой боевик про то, как трудно и страшно на войне простому американскому парню, превращается в унылый шутер с примитивными уровнями и ужасающе предсказуемыми ботами.

Универсальная формула "парни с бесконечным боекомплектом стреляют, матерятся и дышат одинаково часто, а единственный нормальный герой молча идет в обход" слегка разбавлена дизайном карт, позволяющим обходить не только по, но иногда и против часовой стрелки. Немцы, кстати, тоже особенно на месте не сидят и могут вполне отступить, если становится жарко. Пару-тройку раз AI противника был замечен при попытке совершения флангового маневра, чем сначала несказанно порадовал. Однако последующая проверка показала, что это срабатывают скрипты. Как только ты занимаешь некую особенно выгодную позицию, одни и те же солдатики одним и тем же маршрутом бегут в одну и ту же точку на фланге или в тылу. Ясное дело, что после первой же загрузки их уже ждут, но этого скрипт не распознает, гансы геройски погибают, пытаясь выполнить приказ.

Несколько расширен оружейный парк, но тенденции прежние: немецкое оружие существенно лучше союзнического, особенно стоит упомянуть StG 44 и FG 42. По субъективным ощущениям несколько смягчена физика стрельбы. Во всяком случае, в "Earned in Blood" прицельно стрелять на больших дистанциях у меня получается чаще, чем в "Road to Hill 30".

В остальном же разработчики не мудрствовали лукаво, за что им большое человеческое спасибо. Посудите

Это тебе за Алена! Пулеметчики насмерть прикованы к своим гнездам

Даже явно избыточный glow не портит картинку, потому что применен уместно

Brothers in Arms: Earned in Blood

Взрывы чертовски историчны. Просто невероятно аутентичные взрывы

Вражеские танки в Голливуде принято начинять фейерверками

сами, ну кому интересно заново придумывать методы искоренения препятствий на сюжетной линии, когда не терпится побыстрее узнать, выжил рядовой по кличке "Фрайер" (кстати, оправдывает имя: вечно лезет под пули), или подстрелили его, пока мы продирались сквозь немецкие заслоны. Собственно говоря, весь геймплей заточен под то, чтобы с чувством, с толком и расстановкой рассказать тщательно восстановленную историческую правду. Для того, чтобы не повредить сюжету, пришлось даже отступить от суровых реалий жизни и в начале каждой миссии воскрешать нечаянно убиенных однополчан, дабы не пришлось потом удивленно всплескивать руками: "Как это погиб два дня назад? А кто же теперь вот этот танк героически подорвет?"

Карманный Голливуд

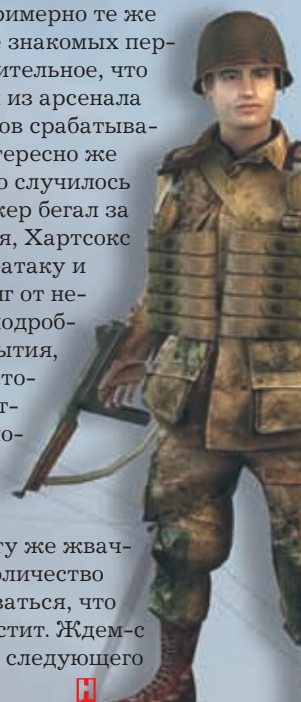
Уже в заставке становится ясно, что игра делалась исключительно ради сюжета и художественных приемов выдавливания патриотических слез из не в меру чувствительных граждан. Бог знает сколько денег и времени потрачено на то, что бы музыка брала за живое, голос диктора за кадром прошибал насквозь, а подчиненные смотрели на игрока такими глазами, чтоб было стыдно посылать их в бой. Надо отдать должное Gearbox: атмосфера, диалоги, режиссерская работа, сценарный замысел - все это сделано на высочайшем уровне. Литературные и кинематографические достоинства игры с лихвой покрывают недостаток оригинального и сложного геймплея. Brothers in Arms представляет собой практически идеальный продукт для казуала. Знакомые игроку по голливудским фильмам приемы толпятся перед камерой, создавая иллюзию кинотеатра на дому. Капли дождя и комки грязи, ползущие по "стеклу" с обратной стороны экрана, совершенно восхитительный эффект оглушения от близкого взрыва, сложные сюжетные переплетения с предыдущей частью, тщательно выверенная звуковая картина, исключительного качества диалоги. Все это выполнено настолько хорошо и так органично дополняет друг друга, что далеко не сразу замечаешь огрехи движка, вроде отсутствия лицевой анимации или простоватых моделей оружия. Лично я пока еще ни в одной другой игре не видел такой убедительно "магии кино". Готов поспорить, что именно эта кинематографичность процесса привлекла такое количество казуальных игроков к первой части и еще больше привлечет ко второй. Именно выверенная художественная сторона проекта подвигает опытного игрока к тому, чтобы простить разработчикам далеко не идеальный геймплей и огрехи дизайна типа слишком длинных участков между чекпойнтами или неудачного тактического вида.

Снайперский режим взят из игры "Убей телепузика". Там тоже нужно ждать, когда мишень высунет из-за забора голову

Мы привыкли к тому, что интересность игр создается, в основном, посредством увлекательного и разностороннего геймплея. Однако, что хорошо хардкорщику, для казуала - смерть. И вот Gearbox показывает всем, кто хочет делать востребованный продукт для казуальной аудитории, как можно повысить интересность игры за счет совершенствования ее оболочки. Причем речь идет не о сверхсовременных технологиях, меганавороченном движке с реалистичной картинкой и физикой. Технологически Brothers in Arms вряд ли можно назвать выдающимся проектом, однако, ощущение после вечера, проведенного в компании с "Братьями", примерно такое же, как от прочтения захватывающего романа. Там тоже не сильно обращаешь внимание на обложку и качество бумаги.

Санта-Братбара

Ubisoft нащупала золотую жилу. Событий двухнедельного марш-броска 101-й дивизии армии США по Франции хватит на добрую дюжину эпизодов. Технология придумана идеальная: собственно игровая часть продукта остается неизменной (возможно, со временем Gearbox переведет все на новый движок), а художественно-повествовательная составляющая каждый раз слегка изменяет точку зрения, показывая примерно те же события глазами уже знакомых персонажей. Самое удивительное, что этот нехитрый прием из арсенала мыльных телесериалов срабатывает. На самом деле интересно же узнать, например, что случилось со взводом, пока Бейкер бегал за танками. Оказывается, Хартсокс водил парней в контратаку и оборонял левый фланг от немецких танков. Чем подробнее описываются события, тем больше, с одной стороны, мелких личностных деталей, так импонирующих обывателю, а с другой - возможностей подсовывать игрокам одну и ту же жвачку неограниченное количество раз. Можно не сомневаться, что своего Ubisoft не упустит. Ждем-с очередного эпизода и следующего героя-сержанта. Н



Андрей ЩУР

МЕГАМАНЯ

Жанр Аркада **Издатель** Capcom **Разработчик** Capcom
Рекомендуется Pentium 4 1.5 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.megaman-central.com

Японские супергерои выгодно отличаются от американских супергероев отсутствием трусов поверх одежды.
Правда жизни

Вот ведь как бывает. Живет себе человек и не ведает, сколько, оказывается, на свете есть игр по вселенной Мегамана. И ладно бы кучка однодневок, склеенных позавчера из оберточного картона, - так ведь фигушки. Классика на классике и классикой аркадного жанра погоняет. Понавыходило еще в предледниковые лета на седых платформах и продолжает цвести обильными гроздьями по сей день на всем, начиная от PS2 и заканчивая мобильными телефонами.

Да, да, и на PC "Мегаманы" тоже были. Не отпирайтесь, что не слышали. Конечно, не слышали, это ж было черт-те когда, еще в конце восьмидесятых. Но тут недавно в Capcom спохватились - как же так? Сколько лет мы, простые обладатели персоналок, даже не живем, а жалко существуем вовне легендарной серии! В Capcom решили срочно предпринять и срочно предприняли. Получите и распишитесь: Megaman X8, свежепортированный, но по консистенции суть вещество старой школы вплоть до орбит атомов. Седая аркадная гвардия, шаг вперед!

Легенда на вынос

Вы хотите аркад? Их есть, их был, бин и будет Megaman X8. По своей сути игра - настолько классика спиномозгогрызлов, что даже попахивает клиникой. Маленький анимешноглазый герой в футуристичном арморе и с плазмоплевательницей вместо правой руки супротив орд маленьких вражиночек (быстро дохнут) и единиц огромных вражилищ (дохнут медленно - боссы, как ни крути) - тема бессмертная, потому что повествует о победе маленького, но очень кулакастого Добра над большим и коварным Злом. Хотя, кто ищет смысла в аркадном скроллере? Вид сбоку, движение слева направо, прыг-скок с кочки на кочку, умелое выжигание плазмой всего встречно-поперечного, лайфбар и три извечных вопроса "Continue?" посмертно. Вот она, суть всего и вся. 3D-движок игры нисколько не портит четкого ощущения двухмерности игрового пространства, где увернуться от встречного шарика плазмы можно только прыжком или приседанием, но никак не уходом в сторону. В сознании просыпаются охотничьи инстинкты (хватай выпавший бонус, пока не исчез!) и загадочное слово "стадия" вместо ставших за последние десять лет привычными "уровень" и "миссия".

Привет из детства

Но хватит лирики, даешь факты. Факт №1 - на дворе 2005 год; факт №2 - разработчики Megaman X8 были в курсе этого. Поэтому снабдили игрушку всеми подобающими элементами: несколькими главными героями, апгрейдом их умений и оружия в обмен на честно выбитые из противников монетки, выбором следующего уровня для прохождения и даже опцией save/load.

Но цивилизованнее, то бишь прилизаннее и мягче игровой процесс от этого не становится. Под поверхностью новомодных фич расположился древний зубодробительный хардкор, от которого нынешние "консюмерские" поделки так старательно пытаются откреститься. Думать и действовать, управляя своим персонажем в Megaman X8, действительно приходится спинным мозгом, потому что пока понимание ситуации добредет до головного и вернется в кончики пальцев, главгероя уже трижды укусят, пять раз проплавят плазмой и один раз проткнут опускающейся платформой с шипами. В какой-то мере благодаря этому игрушку можно причислить к категории "детские развивающие": реакция здесь, и правда, развивается дико, плюс, чтобы одолеть некоторые местные уровни, заковыристость прохождения которых требует десятков, если не сотен неудачных попыток, понадобится исключительно незамутненное детское упрямство. А еще пара запасных клавиатур, потому что несколько часов игры запросто вырабатывает годичный запас прочности у используемых клавиш.

Megaman X8 - игрушка не от мира сего (в смысле PC). В такое мы когда-то могли резаться днями и ночами на "Денди" или SNES, потому что были юные и неизбалованные quicksave'ом, туториалами и прочими атрибутами современных игрищ. Сейчас же... сейчас все по-другому. Сейчас мы обленились, разъелись и уже не готовы бегать за мамонтами с палкой-копалкой, хотя сам этот увлекательный процесс остался во всенародной памяти лучезарным воспоминанием.

Как и положено аркадам, вражеские боссы тут больше героев в несколько раз

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО
Графика	6 x 0,20	
Звук и музыка	6 x 0,10	
Управление	8 x 0,20	6.9
Ценность для жанра	6 x 0,10	

СТРИМТВ
домашний интернет-канал
интерактивное телевидение

Культовый фильм культового режиссера

«Мертвец» - не просто культовый фильм, а прячущаяся за фасадом вестерна философская притча. Четкость и лаконичность черно-белого изображения удивительным образом гармонируют, при этом контрастируя, с некоей «рваностью» повествования – это взгляд на мир человека, находящегося в полузабытьи, где-то посередине между жизнью и смертью. Великолепная операторская работа – внимательность к деталям и отдельным предметам, самодостаточность каждой сцены только подчеркивает глобальность и логическую завершенность происходящего на экране.
Режиссер Джим Джармуш бросает вызов коммерческому кино, где герой обязательно вооружен и борется со злом, истребляя все на своем пути, но при этом он благороден, обаятелен и улыбчив.
Главная мысль автора фильма - жестокость и насилие омерзительны по своей сути, без объяснения каких бы то ни было причин. Бессердечные люди уродливы и внутренне, и внешне. Насилие убивает не только жертву, но и палача. При этом любой человек, который берется за оружие – вовсе не герой. Он нелеп и жалок, и он обречен. Это одна из самых лучших и глубоких ролей Джонни Дэппа.

Но если этот гениальный фильм покажется Вам слишком мрачным – Вы всегда можете выбрать что-то другое, более соответствующее обстановке и настроению – ведь «СтримТВ» предлагает 98 телевизионных каналов, из которых 18 каналов – кино и только кино. А также виртуальный кинозал, радиоканалы, игры и доступ к сети Интернет.

Стоимость базового пакета –

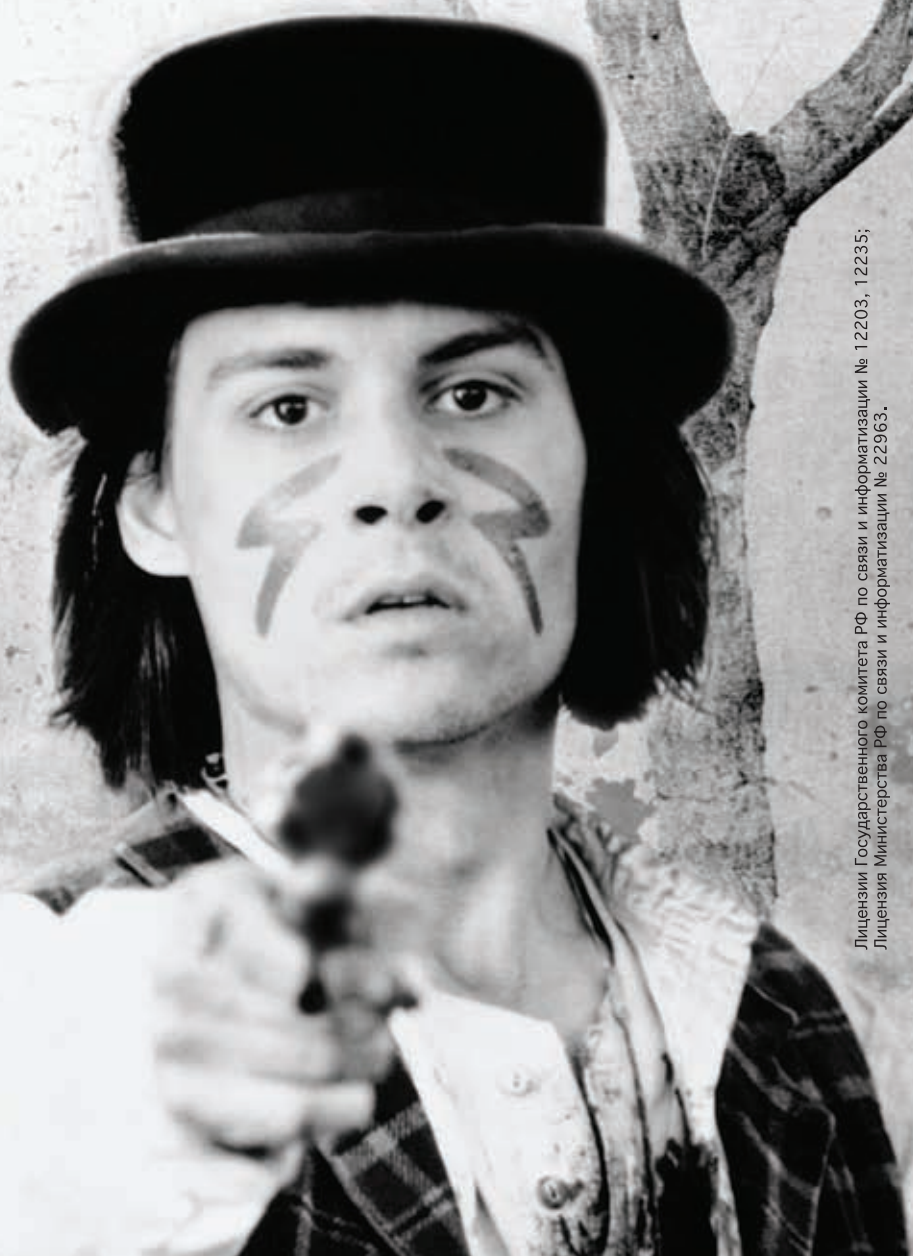
$9,95

в месяц!

тел.: (095) 105-5025
WWW.STREAM-TV.RU

* оплата производится в рублях
по курсу ЦБ РФ на день платежа

живой или мертвый?



Лицензии Государственного комитета РФ по связи и информатизации № 12203, 12235;
Лицензия Министерства РФ по связи и информатизации № 22963.

Гнэл УНАНЯН

ЧЕТЫРЕ ВСАДНИКА АПОКАЛИПСИСА ЖАНРА RTS

Ничто не вечно на этом свете, всему рано или поздно приходит конец. Наступают времена, когда каноны, заложенные основоположниками жанра стратегий в реальном времени, рассыпаются под натиском новых идей и технологий, уступая место следующему поколению RTS. Представители этого поколения стратегий будут отличаться от своих предшественников так же сильно, как отличаются трехмерные шутеры от классических сайд-скроллеров.

В релиз-планах этого и следующего годов уже маячит первая четверка игр, появление которых ознаменует конец череды Warcraft - и C&C-клонов и расчистит пространство для своих потомков и собратьев. Каждый из этих проектов в разной степени наделен всеми чертами стратегий будущего, все они несут на себе печать перемен, ожидающих жанр, погрязший в клонировании и самоповторах.

Сим предрекаю вам скорое падение основ жанра RTS и представляю четыре игры, четыре всадника грядущего апокалипсиса.

И я видел, что Агнец снял первую из семи печатей, и я услышал одно из четырех животных, говорящее как бы громовым голосом: иди и смотри.
Откровения Иоанна Богослова, глава 6

КОНЬ БЕЛ

Первый удар по жанру будет нанесен двадцать пятого октября сего года, и нанесет его Age of Empires 3. Те, кто уже видел демоверсию этого продукта, сейчас, наверняка, криво усмехнулись: "Тоже мне, всадник. Идеи крадены из доисторической Colonization, геймплей - традиционнее некуда, одна только обертка более-менее". Действительно, AoE 3 на первый взгляд не производит впечатление революционной игры, способной свергнуть с трона теперешних фаворитов. Однако, как и положено первому всаднику, AoE 3 является только провозвестником новой эры и не касается глубинных слоев геймплея. Зато она перевора-

чивает стандарты графического и звукового оформления стратегий, оставляя за бортом утверждение, что сверхнавороченная графика - это удел шутеров. Дело даже не в количестве полигонов и совершенстве расчета динамического освещения. AoE 3 привносит в стратегии кинематографичность картинки.

На экране происходит множество вещей, казалось бы, напрямую не связанных с игровым процессом, но дополняющих мир игры и оживляющих его. Утки плавают по озерцу, ныряя за пищей, стайка ласточек проносится над поселением, проскользнув между крыльями ветряной мельницы, листья падают с деревьев, волнение на море то затихает, то вновь усиливается. В результате игровой мир оживает, чутко следуя вслед за привычными представлениями игрока, накопленными им в мире реальном, и тем самым создавая иллюзию соответствия игрового и реального миров. Прошу заметить, не внешней схожести, а именно логической тождественности. Это значит, что игровой мир следует тем же причинно-следственным связям, которые знакомы игроку из его реальной жизни. Дальнейшая детализация графики увеличивает ее содержательность. Например, крона дерева вздрагивает от каждого удара топора, здания отстраиваются и разрушаются не в три-четыре фазы, а примерно в десять-пятнадцать, юниты детально имитируют деятельность, показывая игроку знакомые ему по повседневности поступки и действия.

Стратегии новой волны отзываются соответствующей анимацией и звуком не только на каждое действие игрока и каждый прием юнитов, но и вообще на любое событие, в том числе и случайное. Все эти мелочи сплетаются в единую ткань повествования, создавая единое информационное поле. Звуковая и визуальная картины дополняют друг друга, снабжая игрока потоком подробной и, что очень важно, правдоподобной информации. В результате, играющий способен не просто интуитивно понять, что происходит в данной части игрового мира, но и усвоить динамику процесса, а может быть даже и уловить причины происходящего. Например, одного взгляда на бой, достаточно, чтобы понять каким будет его исход, если не вмешиваться. Предположим, вы играете за русских и воюете с турками. Если в звуковой картине боя превалируют восторженные крики на русском или панические вопли на турецком, то очевидно, что мы выигрываем. Если при этом слышна пулеметная

Обратная тяга

Между прочим, проникновение голливудских наработок в практику игростроения - отнюдь не односторонний процесс. За размытым термином "компьютерная графика" кинокудесники прячут довольно широкий арсенал методик, некоторые из которых пришли в кинопроизводство из компьютерных игр.

Как известно, качество генерированных компьютером изображений в фильмах гораздо выше, чем в играх потому, что в фильме мы видим заранее отрендеренную картинку, а в игре сцена рассчитывается в реальном времени. Это позволяет голливудским художникам использовать столько полигонов, сколько заблагорассудится, и рассчитывать освещение (отнимающее львиную долю ресурсов) что называется "в лоб", безо всяких ухищрений, навязанных недостатком вычислительной мощности. Однако когда в кадре находятся десятки смоделированных объектов, даже мощные графические станции ведущих голливудских студий пасуют.

Например, специалисты знаменитой Industrial Light & Magic, снимая третий эпизод "Звездных войн", столкнулись с тем, что рендеринг сцены боя на планете Кашиик для короткого рекламного ролика потребовал порядка пяти тысяч машинных часов. Стало ясно, что расчет всей битвы займет столько времени, что, график производства фильма непременно будет сорван. Изучив дизайн-документ, они обнаружили, что небо над Кашиик большую часть времени закрыто облаками, а значит, освещение не так контрастно. Тогда они наложили свет прямо на текстуры, то есть воспользовались картами освещения (lightmaps), являющимися весьма распространенным способом экономии вычислительных ресурсов в игрострое. Кроме того, они упростили модели вуки, находящихся на большом удалении от камеры. Тела Вуки, стоящих на платформе вместе с мастером Йодой, содержат до восьмисот тысяч волосинок, Те, что находятся подальше - всего сорок тысяч, а те, которые проносятся мимо камеры на разнообразных боевых машинах вообще гладкие. Их шерсть наложена на модель в виде текстуры. Такой подход идеологически схож с технологией mip-mapping, давно уже ставшей обычным методом снижения объема вычислений в играх.

Другого рода проблема возникла при съемке батальных сцен в фильме "Властелин колец: Две башни". Необходимо было анимировать десятки, если не сотни тысяч моделей урукхаев на общих видах, где показаны армии Сарумана, атакующие Хельмову Падь. Темное воинство должно было удерживать строй, но двигаться асинхронно, чтобы картинка смотрелась естественно. Анимировать каждого персонажа отдельно не представлялось возможным, и тогда специалисты по компьютерной графике наделили модели урукхаев инверсной кинематикой и простейшим AI, позволявшим им бежать в заданном направлении, не сталкиваясь друг с другом. Таким образом, впервые в мировой практике в рамках голливудского блокбастера была продемонстрирована компьютерная игра, но сделано это было так искусно, что никто этого не заметил.

В XVII веке не было трассеров, но показ направления полета снарядов и пуль - это распространенный прием наполнения изображения информацией

Тот же прием используется в Company of Heroes для указания направления и интенсивности перестрелки

стрельба, то можно сделать также и вывод о том, что именно послужило причиной успеха. Предположим теперь, что на общем плане масштабной битвы мы видим, как на левом фланге увеличивается количество юнитов синего цвета. Это сразу же позволяет нам понять, что синие атакуют левым флангом, причем динамика процесса указывает игроку на интенсивность атаки. Высокая детализация аудио- и видеопотоков, а главное - их интуитивная понятность, позволяют игроку не только качественно оценить ситуацию, но и сделать какие-то количественные выводы. Теперешние стратегии не способны доставить игроку такую информацию, Они могут только сообщать факты о ходе игрового процесса, но не способны помочь игроку оценить эти факты.

Описываемый способ повествования взят из арсенала приемов, разработанных голливудскими операторами для зрелищных боевиков, ориентированных на массированный экшн. Когда нет возможности объяснить зрителю суть происходящего на экране посредством диалогов, как это делалось в классических фильмах середины прошлого века, то приходится насыщать каждый квадратный сантиметр кадра мелкими событиями, которые, сплетаясь в единую картину, несут зрителю конкретную повествовательную информацию.

Стратегии нового поколения, пытаясь бороться с локальностью, которую им навязывает ограниченность фокуса внимания игрока, вынуждены заменять абстрактную систему обратной связи постоянным потоком конкретной информации. Картинка становится частью интерфейса, новым RTS не нужны будут мини-карты (их заменят широкие границы масштабирования), всплывающие сообщения, звонки, гудки и прочие условные сигналы. Вся информация будет доставляться играющему естественным путем посредством подробной и правдоподобной имитации всех событий, происходящих в игровом мире. Крайне важно понимать, что новые стратегии отображают не только момент принятия приказа игрока и его выполнения, но и ход исполнения каждого действия. Таким образом, если раньше игрок видел только некоторые промежуточные результаты своих действий, обозначенные ограниченным набором условных сигналов, то теперь он имеет возможность непрерывного и детального мониторинга, а значит, возможность точно выбрать момент, когда нужно вмешаться в процесс.

В связи с этим, изменяется сам способ игры. Вместо фиксации отдельных процедур типа "заказал-построилось" или "послал-дошли", игрок переходит к отслеживанию процессов типа "оборона опорного пункта", "строительство резервной базы" и тому подобное. Таким образом, область деятельности игрока переносится от непосредственного управления юнитами к манипулированию более общими игровыми факторами. Возникает вопрос: а кто же будет юнитами управлять?

КОНЬ РЫЖ

Второй всадник займется юнитами, освободив игрока от необходимости опекать их. Имя этого всадника - "В тылу врага 2". Если верить разработчикам и издателю, в конце этого года придет конец владычеству зеленой рамки и комбинации "Ctrl + цифры". Стратегии новой волны снабжены AI, который способен не только эффективно обороняться без участия игрока, но и самостоятельно наступать, полностью избавляя человека от необходимости контролировать каждый юнит в отдельности и даже целые группы юнитов, если они получили достаточно корректную задачу.

Тут надо остановиться и рассмотреть набор проблем, заведших современные RTS в тупик. Бичом стратегий в реальном времени является дефицит внимания. Когда на карте одновременно происходит несколько критических событий, человек физически не в состоянии проследить за всеми, теряя таким образом контроль. Потеря же контроля ведет к потере юнитов и зданий, а, следовательно, и к потере

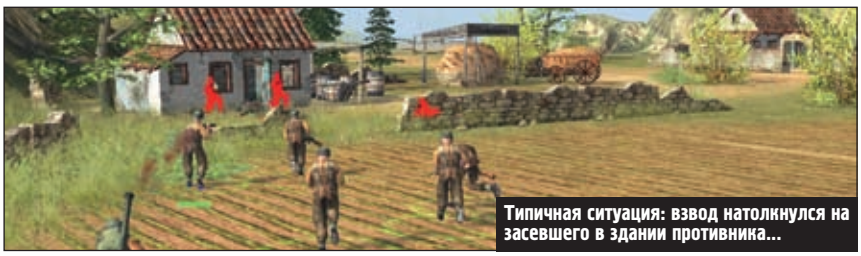
На этом экране практически ничего не происходит, но характерные позы персонажей дают понять, кто чей союзник. Это и есть информационная картинка

А вот в BTB2 трассеры заменены пыльными фонтанчиками от пуль

В Supreme Commander характерные взрывы с расходящейся ударной волной используются для указания линии столкновения

ресурсов. Два принципиальных направления развития современных RTS продиктованы как раз этим ограничением. Одно течение пошло по пути бесконечной регенерации ресурсов, таким образом, снижая стоимость ошибки, а в конце концов и просто ее обесценивая. Вторая ветвь жанра двинулась по пути локализации игрового процесса, уменьшая количество подконтрольных юнитов и обеспечивая разнообразность геймплея обширным набором апгрейдов. В первом случае мы получили совершенный тупик, вырождение геймплея в строительство юнитов наперегонки, бесконечную борьбу с рашем и попытки наладить хоть сколько-нибудь внятный баланс. Второе направление выродилось в одну, по сути дела, игру, являющуюся больше тактикой, чем стратегией, и находящейся в недосягаемости для конкурентов и подражателей исключительно благодаря таланту разработчиков. Посмотрим теперь, что происходит в стратегиях новой волны.

Юниты "В тылу врага 2" уже на текущей стадии разработки демонстрируют способность выполнять любые комплексные задачи, как в одиночку, так и в составе группы. При этом они проявляют явные признаки взаимодействия и ситуационного поведения. Юниты новых RTS способны оценить изменяющуюся обстановку и позаботиться о том, чтобы действовать в этих условиях с приемлемой эффективностью. Таким образом, с игрока снята обязанность следить за тем, чтобы подчиненные юниты действовали с максимальной отдачей. Теперь игрок может надеяться, что ресурсы, вложенные им в юниты, будут использованы настолько эффективно, насколько корректно определена задача, независимо от того, насколько детально он проконтролировал выполнение отданного приказа. Обратите внимание, что здесь одним выстрелом мы убиваем двух зайцев. Во-первых, ослабляется дефицит внимания, что позволяет расширить масштаб действий, не вводя регенерацию ресурсов и сохраняя тем самым высокую ценность юнита (что позволяет использовать ролевые элементы типа накопления опыта, модернизации юнитов и т.д.) А во-вторых, внимание игрока переключается с эффективного выполнения задач на их правильную постановку. Иными словами, в стратегиях новой волны побеждать будет тот, кто делает правильные вещи, а не тот, кто делает вещи правильно.


Типичная ситуация: взвод натолкнулся на засевшего в здании противника...

...перегруппировался, используя естественные укрытия...

... и дождался огнеметчика, который выкурил противника из дома

Способность искусственного интеллекта адаптироваться к изменяющимся условиям и алгоритмы группового взаимодействия - два важнейших опорных камня будущего геймплея. Мы разберем важность этих свойств AI чуть позже, а теперь давайте подведем некоторые промежуточные итоги.

Грядет новая стадия развития стратегий в реальном времени. Благодаря развитию систем искусственного интеллекта, стратегии вырвутся из тисков ограниченности человеческого внимания и возьмут на себя функции по поддержанию эффективного поведения юнитов. Внимание же игрока сосредоточится на корректировке динамики игровых процессов, то есть на более общих задачах. Освободившись от необходимости вручную адаптировать свои приказы к каждому изменению игровой ситуации, игрок получит возможность заняться постановкой эффективных задач вместо того, чтобы следить за их корректным выполнением.

Действие Company of Heroes намеренно перенесено на городские улицы. Здесь больше вариантов изменения ландшафта

На игровом пространстве будет происходить довольно много событий, информацию о которых нужно будет непрерывно доносить до игрока. Для этого придется формировать аудио- и визуальные потоки, которые, будучи интуитивно понятными, сформируют у игрока впечатление не только о текущем состоянии игрового пространства, но и дадут понятие о динамике игровых процессов и, возможно, отобразят некоторые причинно-следственные связи происходящего.

Таким образом, стратег будущего - это человек, способный в первую очередь быстро оценить общую обстановку на игровом пространстве, наметить глобальные и частные цели и выработать эффективные задачи, соотнеся их с имеющимися ресурсами.

В таком случае уместно спросить: что, во-первых, будет его побуждать к творчеству и заставлять действовать нестандартно; а, во-вторых, каким должен быть инструментарий будущего стратега?

КОНЬ ЧЕРЕН

Третий всадник покажет нам, как RTS новой волны собираются бросать вызов игроку, поддерживая игровой интерес, и заставлять его непрерывно решать все новые задачи, побуждая вырабатывать нестандартные решения. Имя этого всадника Company of Heroes. Relic делает очень существенный шаг в развитии стратегического жанра. Может быть, самый существенный в ближайшие год-полтора.

Игровое окружение, состояние игрового мира давно уже пытаются приспособить для создания разнообразного геймплея. Однако в отсутствие адаптивного AI и развитой физики, идея не могла пойти дальше расчета зон видимости и создания преимуществ, связанных с картой высот. Помните, мы говорили о важной способности AI адаптироваться к изменениям внешних условий? Пришло время разобраться, почему это важно.

Релиз Company of Heroes запланирован на первое февраля будущего года. В игре симбиозят два важнейших игровых фактора, способных полностью изменить содержание стратегического геймплея. Во-первых, продвинутая физика и тотальная интерактивность окружения; во-вторых, адаптивный AI, умеющий на ходу перестраиваться, в зависимости от того, что, где и в какой момент исчезло или появилось на карте. Эти два кремня высекают искру, способную зажечь в стане теперешних RTS пожар, в котором дотла отполыхает здание наших представлений о том, что такое стратегия и как в нее играть. Посудите сами, если раньше дизайнеры карт пытались предугадать возможные действия игрока и заготовить какие-то сюрпризы, то теперь ситуация обратная. Случайно (и всякий раз по-разному) изменяемая обстановка заставляет AI действовать сообразно сложившимся условиям, а игрока - пытаться выработать некие способы

Представим на секунду, что три больших робота - это один мета-юнит, а мелкие - другой. Очевидно, что их роли различны. Первые - это штурмовое звено, а вторые - поддерживающее

противостоять этим уникальным действиям. Тут уже не до домашних заготовок, нужно непрерывно импровизировать вслед за дуэтом "адаптивный AI плюс интерактивное окружение". Даже не самые изощренные поведенческие алгоритмы вкупе со случайными трансформациями игрового пространства способны дать бесконечное количество вариантов игровой ситуации.

Предположим, снаряд попадет в здание и разносит его на куски. Во-первых, обломки стен разлетаются всякий раз случайно, что изменяет конфигурацию укрытий для юнитов AI. Во-вторых, ущерб окружающим зданиям варьируется, что также влияет на ситуацию (скажем, засевший в воронке пулеметный расчет заваливает обрушившейся крышей). А в-третьих, любой вероятностный механизм, заложенный в AI, может изменить незначительную, но важную деталь. Например, вместо автоматчика прибежал гранатометчик, и танк, который прошлом цикле "save-load" благополучно расчистил завал, подожгли на первой же секунде. Вот вам простейший пример бесконечной вариабельности геймплея. Игрок уже не может использовать не только заранее заготовленные общие стратегии, но и простые тактические приемы, поскольку нет достаточно часто повторяющихся условий, благоприятствующих для применения домашних наработок. Полезность даже таких фундаментальных аксиом, как "копейщики впереди, лучники сзади" или "артиллерия на возвышенностях" придется подвергнуть серьезной проверке, столкнувшись с тем, что AI способен на ходу изменять тактику, используя игровое окружения в качестве союзника.

Давайте теперь смотреть, что мы имеем в сухом остатке. На постоянно изменяющемся игровом пространстве, происходит множество локальных событий, большинство из которых не требуют прямого вмешательства игрока, но все вместе они образуют некий процесс, который необходимо корректировать. Все вспомнили Majesty? Да, революция была очень близко! Microprose, находилась буквально в двух шагах от того, чтобы повергнуть жанр в хаос и разорение. Однако в двухтысячном году не было достаточно мощного AI, это, во-первых. А во-вторых, Cyberlore Studios, подхватившее знамя Majesty из слабеющих рук старших товарищей, излишне увлеклась идеей "indirect control", лишив игрока слишком многих инструментов влияния на процесс. В результате геймплей получился совсем уж схематичным и обрывочным.

Ни в коем случае нельзя отбирать у игрока возможность вмешиваться в игровой процесс на самом локальном уровне, то есть каждый юнит должен быть индивидуально управляемым. Но и требовать от игрока, чтобы он все время вникал в частности, смерти подобно. Наоборот, следует всячески поощрять его к общему, генеральному управлению. Следует сделать так, чтобы игрок убедился: ставить и корректировать задачи эффективнее и проще, чем выполнять их самому.

Очевидно, что для новых стратегий потребуются новые инструменты, позволяющие игроку направлять общие игровые процессы, регулировать их динамику и устанавливать взаимосвязи между ними. Чтобы не путать этот инструментарий с уже существующим (а он сохранится в новых стратегиях), давайте договоримся называть зеленую рамку, навигационные точки, комбинации горячих клавиш для группировки юнитов и прочие традиционные элементы управления RTS инструментами первого уровня. Элементы же управления стратегиями новой волны - инструментарием второго уровня.

КОНЬ БЛЕД

Говоря по чести, ни AoE 3, ни BTB 2, ни CofH не имеют шансов стать полноценными стратегиями нового типа. Если в случае с AoE 3 причина в отсутствии инновационного геймплея, то два других проекта не дотягивают именно из-за отсутствия инструментов второго уровня. Четвертый же всадник - Supreme Commander - пока еще имеет все шансы стать первой полновесной RTS новой волны. Все зависит от того, насколько далеко готов пойти Крис Тейлор по пути реформирования геймплея и методов управления им.

Вот удобный пример для иллюстрации зависимости задач. Слева пехота наткнулась на танк и залегла, а справа - пошла в обход

Поскольку черты Supreme Commander пока еще расплывчаты, мы можем только догадываться о том, что именно зреет в недрах Gas Powered Games. С другой стороны, это развязывает нам руки, позволяя высказывать некоторые собственные идеи.

На сегодняшний день очевидна необходимость, как минимум, трех инструментов второго уровня: мета-юнитов, носителей политик и средств ранжирования задач. Рассмотрим их по отдельности.

Передача юнитов под управление AI лишает игрока одного из основных рычагов управления, что вызывает необходимость дать ему нечто на замену. В стратегиях нового типа игроку придется больше оперировать мета-юнитами, которые будут представлять собой совокупность простых юнитов. Тут надо отметить, что мета-юнит - это совсем не то, что получается в современных RTS из кучки юнитов, получивших общий номер и способность быть выделенными нажатием одной клавиши. Вот где проявляется важность группового взаимодействия! Мета-юнит объединен общим AI, входящие в него юниты, активно взаимодействуют, помогая друг другу выполнять общую задачу. Кроме того, мета-юнит в отличие от группы юнитов, состав которой фиксирован, способен видоизменяться в зависимости от текущих условий. Поясню эту мысль. Юниты BTB 2, например, в состоянии подбирать трофейное оружие и даже захватывать технику, выбирая из имеющегося набора наиболее подходящее средство уничтожения текущей цели (в том числе и групповой). Вряд ли Best Way позволит AI пользоваться этой способностью в полной мере, поскольку это в корне изменяет геймплей, но возможность такая уже есть. Что такое реформируемые юниты, и что они делают с геймплеем, можно увидеть, играя в "Периметр".

Основной задачей игрока при создании мета-юнита является правильный подбор его состава и поведения в зависимости от будущих задач. При этом необходимо будет учитывать не только текущее состояние юнита, но и его возможные будущие состояния, которые могут наступить по ходу выполнения задачи. Получается, мы вынуждаем игрока просчитывать бесчисленное количество вариантов, что, конечно, плохо скажется на интересности игры. Для ограничения поля возможных состояний как раз и необходимы политики и их носители.

Современными прообразами политик являются стек команд и линии поведения. В чем главные недостатки этих инструментов? Стек команд плох, прежде всего, тем, что команды выполняются только в заданном порядке. Линии поведения же не подходят для новых стратегий, потому что они не чувствительны к изменяющимся условиям. Главное отличие линии поведения от политики в том, что первая указывает юнитам методику действия, а вторая - приоритеты. Например, "двигаться быстро, избегая столкновений" - это линия поведения, а "выполнять все приказы с наименьшими потерями" - это политика. Естественно, что носителем политики может быть только мета-юнит, поскольку только он способен выполнять комплексные задачи, а не просто приказы. Хотя могут быть исключения. Планируемый в Supreme Commander юнит Base Commander как раз является носителем политики "отстроить и поддерживать базу заданной конфигурации", а может быть и более сложной - "создать базу, способную выполнять следующий список задач (следует список задач) и обеспечить ее бесперебойную функциональность". Вторая политика намного сложнее. Она возводит юнита-носителя в ранг второго игрока, наделенного такими же полномочиями, какими обладает человек. В таком варианте Base Commander наверняка станет самостоятельно тратить ресурсы не только на строительство и ремонт, но и на организацию обороны.

Вот что сделает Supreme Commander с жанром RTS, если Крис Тейлор не ограничится полумерами

Очевидно, что для определения политик и их корректировки необходим отдельный инструмент. Тут возможны варианты. Политика может быть наложена на мета-юнит в качестве структурного шаблона. То есть при создании мета-юнита игрок дает ему определенный ярлык, например "ударно-штурмовой батальон", что сразу же определяет тип поведения и круг задач, решаемых этой группировкой. Такую политику удобно называть ролью. Роли мета-юнитов помогут игроку при создании задач, они подскажут ему наиболее эффективный сценарий достижения поставленных целей. Однако роль - не идеальный способ наложения политки, поскольку она диктует структуру мета-юнита и уменьшает его универсальность. Для мета-юнитов, которые должны будут часто менять политику, больше подойдет наложение через лидера. Что имеется ввиду? Предположим, мы имеем несколько мета-юнитов одинакового состава. Придавая каждому из них командный юнит, имеющий индивидуальную характеристику, мы добьемся различного поведения этих групп. Таким образом, юнит-лидер является как бы конфигурационной матрицей, накладываемой на все скрипты AI и корректирующий поведение искусственного интеллекта в нужном направлении. Главный недостаток такого метода в том, что потеря командного юнита сбрасывает настройки текущей политики. Преимущество же - в возможности изменять поведение мета-юнита в целом простой заменой юнита-лидера.

Давайте теперь представим себе, что игрок в некой стратегии новой волны наступает широким фронтом силами четырех батальонов, пытаясь охватить противника с флангов. Каждый из батальонов является мета-юнитом. Предположим, что нумерация группировок идет слева направо. Тогда первый и четвертый батальоны имеют политику "атаковать ускоренным темпом с последующим изменением направления удара", а второй и третий - "проводить планомерное наступление, избегая больших потерь". Теперь представьте, что на участке группы номер три противник предпринял контрудар. Игрок должен будет немедленно скорректировать политики всех мета-юнитов. Задачи второго и третьего батальонов теперь выглядят как "занять оборону и ждать подкреплений", четвертому разумнее всего дать задание "немедленно развернуть направление атаки" чтобы ударить во фланг контратакующему противнику. Первому же мета-юниту следует приостановить наступление и перебросить дополнительные силы на правый фланг своего участка, чтобы прикрыть оборону центра слева. Возможно, что произвести перенастройку четырех мета-юнитов можно достаточно быстро, но что делать, если их двадцать? Ясно, что необходимо средство установления связей между задачами разных мета-юнитов и инструмент подчинения одних задач другим. Наглядным примером может служить графический эквалайзер. В настройках любого приличного эквалайзера можно указать насколько плотно должны следовать громкости близлежащих частот, при изменении какой-либо из них. Точно так же игроку необходим инструмент, при помощи которого он будет указывать, насколько зависимы задачи разных мета-юнитов друг от друга. Тогда, при изменении какой-либо задачи, все близлежащие группировки будут корректировать свои политики таким образом, чтобы поддержать новую вводную. Система ранжирования задач по важности и первоочередности позволит также указывать ценность того или иного юнита. Например, в ходе морского сражения необходимо прорваться брандером к флагману противника. Придавая задаче корабля-брандера максимальный вес, мы вынудим AI всех других наших мета-юнитов поддерживать этот прорыв, отвлекаясь от своих текущих задач. Причем степень перенастройки может зависеть от важности собственной задачи. Скажем, соединение, выполняющее ответственную задачу (защита собственного флагмана, например) отвлечется незначительно. А группа кораблей, занятая второстепенной задачей, поддержит прорыв брандера всеми силами.

Игрок в новых стратегиях будет непрерывно занят тонкой настройкой приоритетов для мета-юнитов, выработкой дальнейших задач по мере выполнения текущих и созданием новых мета-юнитов для этих задач, то есть вещами гораздо более творческими, чем в современных RTS.

Я допускаю, что многие из высказанных предположений и идей покажутся читателю фантастическими. Наверняка не все из описанного выше будет реализовано именно в таком виде, как это видится автору. Но очевидно одно: стратегии реального времени должны избавиться от современных стереотипов, стать масштабнее, предложить игроку действительно стратегический геймплей с возможностью ставить перед собой и решать разнообразные и захватывающие задачи. В противном случае жанр окончательно захиреет, оставив вместо себя узкую нишу киберспортивных снарядов и блеклую массу псевдостратегических поделок, выплывающих исключительно на модном сеттинге или громких лицензиях.

Гнэл УНАНЯН

Пятая колонна

- **Жанр** TBS
- **Издатель** Ubisoft
- **Разработчик** Nival Int.
- **Дата выхода** 2006
- **Сайт** www.nival.com

В новом офисе "Нивала" не смолкает грохот отбойных молотков, визг циркулярных пил и дружный перестук топоров, пахнет свежей краской и раскаленным железом. Это дизайнеры и художники копают подземелья, возводят стены замков, куют доспехи и оружие для будущих армий. Напряжение в воздухе витает просто нечеловеческое. Периодически техника не выдерживает напора человеческого фанатизма, и тогда гаснет свет, из стен самопроизвольно вываливаются кирпичи, с визгом разлетаются шестеренки хитрых механизмов. Но даже это не может охладить трудовой пыл ниваловцев. Люди бросают замолкший электроинструмент, хватают кирки и лопаты, и работа вновь закипает с прежним упорством.

Пока Александр Мишулин сотоварищи опасливо наблюдают за тем, как наш специалист по взятию интервью раскладывает микрофон, камеру, щипцы и прочий инструментарий, мы с Константином Подстрешным чинно удаляемся причащаться к великому. После ритуального омовения и медитации, нас окуривают дымом шишек священного ливанского кедра, чтобы отогнать злых духов и, наконец, допускают к компьютеру, на котором установлен самый, что ни на есть свежий билд пятых "Героев"...

Поминутно вытирая о рубашку потеющие ладони, и с трудом сдерживая дрожь в коленях, усаживаюсь перед монитором, кликаю на иконку с грифоном и зажмуриваюсь, испугавшись собственной смелости.

Когда любопытство пересилило священный трепет, я открыл глаза и увидел...

Он сидел в седле, удерживая поводья одно рукой. В другой было пурпурное знамя, развевавшееся на ветру. Вышитый по алому шелку бело-золотистый грифон казалось, взмахивал крыльями и угрожающе скалился. Перед ним расстилались мрачные скалы, изрезанные глубокими провалами и трещинами. Где-то там, внизу, плескалась лава, отбрасывая красноватые блики на доспехи рыцаря и сбрую его коня. То тут, то там взметались и опадали огненные фонтаны, но рыцарь (а это был человеческий рыцарь четвертого уровня) и его конь оставались невозмутимыми, лишь грифон на знамени скалился и грозил кому-то неведомому, кто прятался там, в лабиринте скал.

Мы двинулись вперед, петляя по извилистой дороге. Прихватив по пути бонус к морали, на полном ходу врезались в небольшое стадо Night-mares.

В землях Хаоса нередки землетрясения. Приходится даже города цепями к земле приковывать, чтоб не падали

Темный Эльф проверяет посты. Лабиринт минотавров охраняется согласно уставу, часовой не спит

За то время, пока герой Лесных эльфов путешествовал, у него выросли красивые оленьи рога. Вернусь в родовой замок - зарэжу!..

Полный комплект темных эльфов. Хороши, не правда ли?

Вожак встал на дыбы, из его ноздрей полыхнуло пламя, он страшно захрапел и бросился в атаку, увлекая за собой остальных адских коней. Первую группу выкосили лучники, вторую остановило заклинание ледяных игл, а третья тройка погибла на копьях чемпионов. Подобрав сундук с сокровищами, мы продолжили путь. Через пару дней дорогу нашему отряду преградили высоченные ворота, за которыми зеленели поля и рощи родных земель. Вдалеке желтели подсолнухи на крестьянских полях, ярко-синяя река плескалась в желтый песчаный берег, раскачивались кроны вековых деревьев. Здесь же, в царстве Хаоса по-прежнему клокотала лава, угрюмо громоздились остроконечные скалы, а горячий воздух был напоен неукротимой яростью существ, рожденных из крови Первородного Дракона Ургаша.

Для того чтобы прорваться на человеческие земли, необходимо было разгромить гарнизон врат. Мы вступили в бой, не колеблясь ни минуты. Эта схватка обещала быть серьезнее предыдущей. Армию Хаоса вели три дьявола ужасающей наружности, справа от них я заметил группу суккубов под охраной рогатых демонов, а из-за камней выскочили и бросились в атаку церберы. Грифоны с клекотом взмыли в низкое серое небо и исчезли в плотной пелене из дыма и туч. Лучники дали залп по церберам, но это не сильно повредило многочисленной стае. Пришлось выдвинуть чемпионов наперерез визжащим трехголовым тварям. Рыцарь раскрыл книгу заклинаний, перелистнул пару страниц, и над полем боя зазвучали Священные Слова. Огромная сфера, окаймленная поясом из рунических знаков, зажглась над едва освещенной каменистой равниной. Несколько секунд она наливалась бело-желтым свечением, а потом взорвалась, наполнив окрестности волной ослепительного света, который рвал и калечил тела всех порождений Мрака. В ответ суккубы выстрелили огненными молниями, нанеся немалый вред лучникам и слегка зацепив конницу. Церберы с удивительной легкостью опрокинули чемпионов и прорвались к стрелкам. Ситуация становилась угрожающей. В этот миг грифоны камнем упали на суккубов, растерзав их в мгновение ока, и набросились на рогатых демонов. Их не остановили даже огненные шары, которые метали дьяволы. Пришло время вступить в бой и самому рыцарю. Он промчался по каменистой площадке и разрубил одно из трех чудовищ напополам. Лучники мужественно сражались с церберами, но схватка складывалась не в их пользу. Грифоны безжалостно терзали демонов, разбрасывая их искалеченные тела с победным клекотом. Рыцарь вновь бросился в атаку, и второй дьявол упал поверженный его мечом. Чаша весов склонялась на нашу сторону. Церберы едва успели расправиться с лучниками, как крылатая стая золотисто-белых бестий набросилась на них, ломая хребты и отрывая клювами головы воющим от ужаса тварям. Рыцарь тем временем сошелся в схватке с последним дьяволом.

Через несколько минут все было кончено, алая кровь людей смешивалась с черной кровью хаотов и текла по камням, сливаясь в трещины скал. Все еще разъяренные грифоны сбрасывали тела врагов в лаву, поглощавшую мертвую плоть с шипением и всполохами. Над полем недавнего сражения распространился смрад от горящих трупов.

Путь в родные земли был свободен. Он приподнял забрало и я увидел светло-зеленые глаза, закопченное лицо и золотистые волосы. "Мы ведь еще увидимся", - спросил я его безмолвно. "Клянусь Эльратом, это случится раньше, чем ты думаешь", - молча кивнул он мне и неспешно направился в створ распахнутых врат. Грифоны последовали за ним. Я молча смотрел ему вслед и думал о том, что я даже не знаю его имени.

ДОТЯНУТЬСЯ ДО ЗВЕЗД

Александр КРАСНОВ

Звезды - холодные игрушки. Нам не удержать их в руках.
Но и отказаться - теперь, веря в свое величие, в свои самые быстрые корабли - не хватит сил...
Сергей Лукьяненко. "Звезды - холодные игрушки"

Жанр TBS **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Kerberos Productions **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.kerberos-productions.com/sots.shtml

Если приложить совсем немного воображения к разбросанным по журнальной странице скриншотам, то можно усмотреть в них очередной клон старичка Homeworld. Настолько похожи эти залпы ракет и дизайны кораблей на своих товарок из бессмертного детища Relic Entertainment, что вот-вот ждешь появления из-за правого угла роскошного мазершипа и тройки-другой корветов. Но коли начать разбираться со Sword of the Stars более тщательным образом, то на поверхность обязательно всплывают и взятый за базовый источник вдохновения Reach for the Stars, и полуживой жанр космических походовых стратегий.

Бои в Sword of the Stars не будут ограничены только медитативными походовыми реверансами, но и предложат молниеносные схватки в реальном времени. Чтобы сделать сражения наиболее эффектными и запоминающимися, дизайнеры Kerberos Productions разработали уникальные древа со 150 технологиями для каждой из рас. Игроку позволят лично конструировать корабли трех доступных классов (эсминцы, крейсеры и дредноуты), щедро снабжая их только что изобретенными и честно смоделированными турелями, двигателями и пусковыми установками.

Что касается намеченных к воплощению рас, то их не так много, как в том же Reach for the Stars, но каждая, если взять на веру слова разработчиков, совершенно уникальна. Люди, к примеру, делают упор на изучении подпространства, черных дыр и солнц, что позволяет им увеличивать скорость своих кораблей. Представители второй расы, некогда бывшие мирным водным народом Лиир (Liir), имевшие в своем арсенале исключительно биотехнологии, были завоеваны и порабощены кочующими племенами Суул'ка (Suul'ka), но иноземный гнет продолжался недолго. Через 150 лет после попадание под покровительство завоевателей, Лиир подняли восстание и свергли своих "хозяев", заполучив доступ ко всем их военным технологиям, не самым, мягко говоря, отсталым.

Третью национальность люди прозвали Хайверами (Hivers) или, если попроще, жуками. Это самый заурядный этнос из представленных. Быстро размножающиеся, более чем враждебные насекомые располагают огромными мощными кораблями и внушительным оружием. Знакомо, не правда ли?

Вас тоже смущают несколько квадратные торпеды?

Стыковка и без того немалого дредноута с чем-то большим и добрым

Обратите внимание: на планете смоделированы не только моря-океаны, но и какая-никакая, а все же облачность. Еще бы ее положение динамически изменялось...

И последняя раса - Тарка (Tarka) - немногим менее стереотипная, чем предыдущая, обладает внешностью рептилий и самыми быстрыми варп-двигателями.

После выбора расы вам предстоит заняться рядовыми для любой космостратегии делами: исследовать и завоевывать планеты, вести переговоры с конкурирующими организациями, тщательно выстраивать действия флота (без него, сами понимаете, никак), и, в качестве награды за все предпринятые усилия, окунаться в красочный (хочется надеяться) перформанс обменивающихся взрывоопасными спецэффектными любезностями звездных кораблей.

Как знать, может у Kerberos Productions хватит таланта и мастерства не расплескать на пути к релизу имеющийся потенциал Sword of the Stars, которая вполне способна пополнить компанию классических "звезд" вроде Reach for the Stars, Hegemony: Legions of Iron и, разумеется, Homeworld.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

1С ФИРМА «1С»
BEST WAY
Dark Fox

© 2005 ЗАО «1С».
© 2005 Компания Best Way.
© 2005 Dark Fox. Разработка миссий.

ПЯТОЕ ПРИШЕСТВИЕ

Владимир ВЕСЕЛОВ

Чтобы к правительству лететь, гравицапу нужно иметь.
Правительство на другой планете.
К/ф "Кин-Дза-Дза"

Жанр Глобальная стратегия **Издатель** Strategy First **Разработчик** Malfador Machinations **Дата выхода** Начало 2006 **Сайт** www.malfador.com

Однажды во времена моей курсантской юности я попросился в увольнение для посещения ленинградской филармонии. Командир роты у нас был большой эстет, поэтому ответил стихами: "На фига попу гармонь, а курсанту филармонь?" С тех пор прошло много лет, но каждый раз, сталкиваясь с непонятным лично мне явлением, я вспоминаю эту мудрую сентенцию. Вот и сейчас, узнав о скором выходе пятой части Space Empires, я задал самому себе вопрос: "На фига?.."

Данный сериал относится к жанру глобальных космических стратегий. В тех изданиях, где принято указывать "похожие игры", в соответствующей графе описания Space Empires красуется "похожа на Master of Orion". Что тут сказать, тигр тоже похож на кошку, но обращаться с ним как с домашней скотинкой не рекомендуется. Если любитель кошек вздумает погладить тигра по спинке или почесать ему за ушком, он, как минимум, будет разочарован. Точно так же, если фанат Master of Orion решит насладиться общением с любой частью Space Empires, разочарование ему гарантировано, - очень уж разные это игры.

Попу гармонь

Глобальные стратегии предназначены для Настоящих Стратегов, то есть людей вдумчивых. Однако есть более вдумчивые стратеги, а есть менее вдумчивые. Первым подавай полный контроль над происходящим, они упиваются самой возможностью на каждом ходу посещать каждый город (базу, планету) и проверять, как там идут дела. Вторые же жаждут сосредоточиться на общих моментах руководства державой, необходимость же заниматься микроменеджментом воспринимают как неизбежное зло. Поэтому авторы хороших глобальных стратегий стараются соблюсти баланс между глобальностью и интересом. Он дают игроку ровно столько возможностей, сколько необходимо, чтобы почувствовать себя полным владыкой всего и вся, но чтобы не возникало впечатления занудности.

Измерений три, но передвигаться можно только в двух. Чувствуешь себя обделеннным

Вот это единственное, что нужно Очень Вдумчивым Настоящим Стратегам

Именно по такому принципу построены все три части Master of Orion. Совсем другая картина наблюдается в сериале Space Empires. Игроку там дается совершенно полный контроль над ситуацией, причем свалить хоть какую-то часть своих возможностей на электронных помощников не удастся (помощники появились, если не ошибаюсь, только в четвертой части, причем очень нерасторопные помощники). Таким образом, эта игра предназначена для весьма узкой аудитории, которую можно условно назвать Очень Вдумчивые Настоящие Стратеги.

У этой узкой аудитории есть одна важная особенность - для нее совершенно не важно внешнее оформление игры. Дай им самую примитивную карту, кучу таблиц и графиков, и они уже счастливы. И все четыре предыдущие части рассматриваемой игры были построены по такому минималистскому принципу. В пятой же части разработчики задумали революцию.

Кому-то филармонь

В новой игре нам по-прежнему обещан полный контроль над громадной космической империей, однако империя эта будет, как нынче модно, полностью трехмерной. Сразу же возникает вопрос: "А зачем?" Что может добавить эта терхмерность в игровом плане? Ровным счетом ничего, особенно если учесть, что перемещаться в трехмерном мире придется все равно по плоскости, проходящей через центры планет и звезд. Уверен, у фанатов сериала это восторга не вызовет.

Вся трехмерность сводится к тому, что смотришь на сражение не сверху, а в три четверти

Другое дело - "новая генерация игроков", которым, по словам разработчиков, игра тоже должна быть интересна. Эта категория не способна соблазниться игрой, в которой нет "полной и окончательной трехмерности", "реалистической картины космических боев" и прочих новомодных штучек. Только ведь если среди этой "новой генерации" попадутся Настоящие Стратеги (очень вдумчивые), их игра и без того привлечет. А все остальные поматерятся сквозь зубы, да и забросят диск на дальнюю полку.

Впрочем, кое-что разработчики обещают и давним поклонникам игры. Только набор этих обещаний стандартен: значительно улучшенный AI, более сильная дипломатия и шпионаж, "бесконечное" дерево технологий и тому подобное. Не сомневаюсь, что игра от этого станет лучше, только оценить это смогут далеко не все.

Вот я и спрашиваю: "На фига?.."

P.S. А в филармонии я все же побывал, подпольно. И убедился, что наш командир роты был совершенно прав.

КАРИБСКИЙ КРИЗИС: ЛЕДНИКОВЫЙ ПОХОД

Константин ПОДСТРЕШНЫЙ

Жанр RTS **Издатель** 1С **Разработчик** G5 Software **Количество дисков** 2 CD
Рекомендуется Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб **Сайт** games.1c.ru/cmc

После того как СССР и США обменялись ядерными ракетами, белки попрятали орехи, и наступил новый Ледниковый период. На дворе 67-й год. Никаких хиппи нет. Все строго пострижены, все в ополчении, все, кто не умер от облучения или пережил холода в Детройте... Не спи, Америка, замерзнешь.

К сожалению, мартовский релиз "Карибского Кризиса" остался практически незаметным для широких стратегических слоев. А игрушка-то выдалась интереснейшая. И техники много, и пошаговый стратегический режим позволяет создавать собственные группы войск и добиваться победы самыми разными путями. То, что случайных карт было маловато или мультиплеер только для локальной сетки, грех хоть и тяжкий, но не смертный.

Если вы с первоисточником ознакомиться не успели, смело можете начинать с адд-она. Благо запускается "Ледниковый поход" без оригинала. Вместо четырех сторон играть разрешают за две самые интересные: СССР и США. После всемирного похолодания большинство стран перебралось на экватор, отсюда и территории, на которых придется вести войну. Это либо пустынные ландшафты с мексиканским колоритом (остатки пирамид майя, бензозаправки, ветряные вышки, глиняные мазанки и рядом трогательно развешенное белье на веревочке), либо замерзшие города севера Америки.

Добро пожаловать в Нью-Нью-Йорк, гостеприимно расположившийся на острове Пасхи

Разработчики пригнали на убой еще 22 вида техники, что невольно вызывает уважение (напомним, перед нами простой адд-он). Выполнены новые машинки на твердую, железобетонную пятерку. Разве что суперюниты, фирменная фишка "Карибского Кризиса", подкачали. У наших еще ладно: миномет "Тюльпан" - штука хорошая, а вот американцам достался пузатый Convair-49 - выкидыш экспериментального самолетостроения, который на форумах сразу же окрестили "Ступой Бабы-Яги". По сравнению со специальной техникой из "Карибского кризиса" смотрятся несколько пресно: уж больно нам нравились все эти "Абрамсы", "Леопарды" и "Черные орлы".

"Ледниковый поход" - тот редкий случай, когда в ограниченные сроки девелоперы честно справились со своей работой. При таком кропотливом подходе могли бы получить новый Red Alert, будь у G5 Software побольше ресурсов. Важнейшими из которых для нас являются деньги и время.

Идут солдаты - хана бронетехнике. Летят вертолеты - хана бронетехнике.
А артиллерия на другом конце карты никуда не двигается, но бронетехнике все равно хана...

РЕЙТИНГ Add-On
Рейтинг оригинальной игры 7.8

SALVO

Махмуд

Жанр Варгейм **Издатель** Sprue Games **Разработчик** Sprue Games **Рекомендуется** Pentium III 600 МГц, 64 Мб RAM, видеокарта 32 Мб **Сайт** www.spruegames.com

Полку варгеймов прибыло. На этот раз стараниями неизвестной (и, надеюсь, она такой и останется) компании Sprue Games война вышла в море. Пираты, корабли, поле боя с виртуальными хексами, все, как полагается обычной пошаговой игре про войнушку.

Дело происходит в средние века, в известный всеми период нашей с вами истории. Под командованием игрока находятся парусные корабли разных рангов, с помощью которых он должен завоевать превосходство на море.

Совершенно непонятный интерфейс отнюдь не способствует глубокому вниканию в игру, как, впрочем, и ужасная графика. Игра сделана с применением Macromedia Director, что само по себе накладывает целую кучу ограничений, включая мгновенный выход по нажатию клавиши Escape - фирменную фишку вышеуказанного продукта.

РЕЙТИНГ 2.0

Salvo ужасна в обеих ее проявлениях, как для PC, так и для Макинтошей, а именно под эти платформы она и разрабатывалась. Не верится, что ее оценят по достоинству (а они есть?).

Дуэль началась. Шаг влево, шаг вправо - попытка утонуть

BLITZKRIEG 2

Гнэл УНАНЯН

ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МОГИКАН

Каждый генерал хорош или плох настолько, насколько хороша или плоха его армия.
Генерал Дуглас Макартур

Жанр RTS **Издатель** 1С, CDV **Разработчик** Nival Int. **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 DVD, 4 CD **Сайт** www.nival.com/blitzkrieg2_ru

Этой игре суждено повторить судьбу второй "Дьяблы": "Блицкриг 2" на долгие годы останется памятником стратегиям реального времени второго поколения. Пройдет время, сменится поколение игроков, новые веяния преобразят лицо жанра RTS, графика и геймплей сегодняшнего флагмана будут вызывать ностальгические воспоминания у одних и снисходительную усмешку у других, но тщательно отполированный монолит с выбитой на постаменте надписью "Б2" будет все так же возвышаться на алее славы RTS, по праву занимая место лучшей стратегии о Второй мировой войне.

Каждая идея, развиваясь и совершенствуясь, в конце концов, приходит к логическому финалу. В какой-то момент появляется нечто, воплощающее эту идею настолько полно и совершенно, что дальнейшее развитие в рамках прежних понятий невозможно. Где-то на просторах этого номера мы публикуем статью о том, куда движется жанр RTS. Там на примере четырех игр, запланированных, в основном, на следующий год, рассказывается о грядущем перевороте в стратегическом лагере и характерных особенностях стратегий реального времени третьего поколения. Здесь же давайте подведем итоги пройденного пути и расставим точки над "i".

Второй "Блицкриг" венчает собой развитие стратегий реального времени в том виде, в котором они существовали с момента появления Total Annihilation до сегодняшнего дня. Все идеи, положенные в основу трехмерных стратегий реального времени, реализованы в нем так аккуратно, остроумно и полно, что пытаться делать что-то в жанре RTS после его выхода, означает обречь себя либо на клонирование нивальского флагмана, либо на незавидную участь болтаться позади, глотая пыль чужих успехов.

В яблочко!

Потомок и наследник боевой славы первого "Блицкрига" решительно отмежевался от всех родимых пятен родителя, уже одним этим заслужив полное уважение вашего покорного слуги. Второй "Блицкриг" следует хвалить за все то, за что ругали первый. Ведомый новым движком, он уверенно шагнул в полный трехмер, приобретя при этом сочное, яркое, насыщенное действием изображение. Звуковая картина неотступно следует за визуальной, радуя ухо в меру агрессивным и очень информативным звукорядом.

Случайно генерируемые миссии канули в небытие. Вместо них кампании наполнены ручной выделки картами, на которых разворачиваются захватывающие события, искусно направляемые скриптами. Разнообразие миссий впечатляет: в каждой из глав игроку предлагаются самые различные задачи: от чистых диверсий до полномасштабных войсковых операций. Рукотворные карты хороши также тем, что, в отличие от сгенерированных, они довольно

Наступать, так наступать. С размахом, не скупясь на бронетехнику и живую силу

Две "Катюши" в режиме "Ответный огонь" способны подавить практически любую атаку

большие, а, значит, игроку есть, где разгуляться, попробовать разные варианты прохождения.

Многочисленные эксплойты, за которые первый "Блицкриг" был в свое время нещадно бит, тщательно подчищены. Нивальцам удалось справиться даже с непобедимой артиллерией. Возмутительные машинки с бесконечным запасом человечков также отправлены в утиль. Существенно переработан алгоритм вызова и управления авиацией, что наконец-то позволило применять военно-воздушные силы осмысленно и к месту. Но, самое главное, что второй "Блицкриг" перестал быть игрой про танки. Каждый род войск обрел самостоятельную ценность, даже пехота, бывшая до сего дня в жутчайшем загоне.

Результат не замедлил сказаться. Во втором "Блицкриге" вряд ли можно добиться победы, оперируя одними лишь танками или заравнивая карту авиацией и артиллерией. Новый баланс вынуждает вести планомерные и взвешенные военные действия. Несколько поумневший AI не позволяет оставлять без надлежащей охраны ключевые точки на карте, да и вообще, довольно умело использует ошибки игрока.

Мы пристально следили за тем, как рос и развивался виновник нынешнего торжества, видели его на стадии альфы, играли в бету, периодически справлялись о ходе разработки. До самого последнего момента казалось, что тактическая часть второго "Блицкрига" будет мало отличаться от первоисточника. Казалось, что содержание боев и приемы ведения боевых действий перекочуют из первой части в сиквел, практически не изменившись. Однако расширенный и заметно похорошевший баланс сместил акценты, перераспределив вес с одних игровых факторов на другие. Уверяю вас, что ощущения от второго "Блицкрига" совершено не такие, как от первого. Сиквел производит впечатление намного более комплексного продукта, предоставляющего игроку гораздо большее разнообразие вариантов решения одной и той же задачи, что в первую очередь должно благотворно сказаться на мультиплеере.

Ярким примером может служить немецкая миссия "Барракуда пустыни", которая при наличии некоторого воображения проходится за пять минут одним взводом парашютистов, а в отсутствие оного - посредством ювелирного маневрирования во вражеском тылу в течение примерно полутора часов.

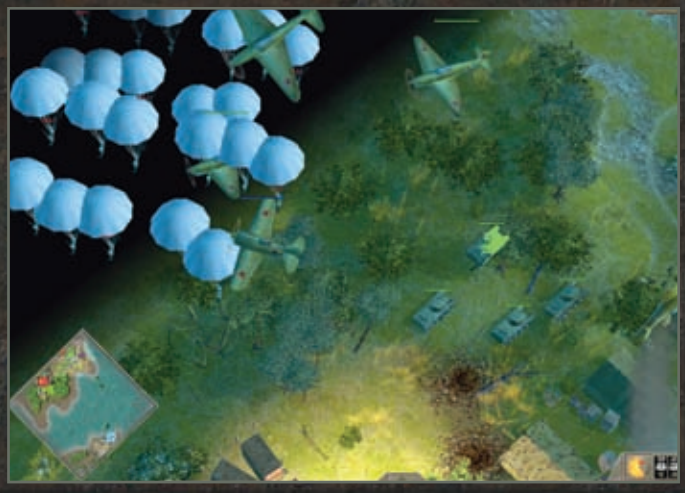
Однако "Блицкриг 2" - это не просто хорошо сбалансированный и дополненный "Блицкриг". Это еще и уникальная на сегодняшний день стратегия, гармонично сочетающая признаки обоих ветвей жанра RTS.

Между физиками и лириками

Два основных пути развития RTS наметились уже довольно давно. Бесконечная регенерация ресурсов в C&C-клонах, ведущая к массированной штамповке юнитов - это вам не тонкое манипулирование балансом в Warcraft, где апгрейды юнитов и бонусы героям за накопление опыта являются основой всего геймплея.

Типичный рояль в кустах. Две брошенные лодки и плотный снегопад позволяют внезапно высадиться возле вражеской артбатареи

Картина называется "Опоздали!". Теперь этих десантников придется долго и упорно выковыривать из кустов и зданий



"Ягдтигр" в своем репертуаре. Причем весь этот металлолом он наколотил без меня, работает спецвозможность "Удерживать сектор"

Первый "Блицкриг" несколько тяготел к первой модели, подталкивая игрока к тому, чтобы оперировать грубой силой больше, чем маневром. Если бы не отсутствие базы и невозможность штамповать танки в неограниченных количествах, то ничто не удержало бы игру от падения в пропасть бесконечных рашей и производства юнитов наперегонки.

Второй "Блицкриг", являясь венцом развития RTS второго поколения, счастливо сочетает в себе масштабность C&C-направления с тонким и вдумчивым развитием доступного набора юнитов, характерного для стратегий Warcraft-волны. Реализована система апгрейдов довольно остроумно. Начинается все с роста самого игрока. Всякий раз, когда вы получаете новое звание, в ваше подчинение поступает два офицера, каждого из которых вы вольны назначить командующим определенным типом войск. Теперь ваши командиры будут накапливать опыт, получая звания и открывая для своего рода войск специальные возможности, часто принципиально изменяющие баланс сил. Например, регулярная пехота, научившаяся окапываться, незаменима при закреплении на только что захваченных плацдармах. А, скажем, артиллерия, умеющая вести ответный контрбатарейный огонь или поддерживать наступающие войска в автоматическом режиме, просто бесценна. Помимо появляющихся спецвозможностей, с ростом уровней происходит модернизация и доукомплектование войск. Так штурмовая пехота не только получает на вооружение автоматическое оружие, но и дополняется противотанковым, а позже и огнеметным отделениями. Прибавьте сюда возможность находить и обезвреживать мины, а также закладывать мощные фугасы, и вам станет ясно, что пехота в "Блицкриг 2" - это сила, с которой следует считаться.

Формула развития наличной армии найдена крайне удачно. С одной стороны, индивидуальная прокачка различных родов войск дает всякий раз новый баланс юнитов, а с другой - на тактическом уровне баланс фиксирован, что позволяет строить миссии, не гадая, какими силами будет располагать игрок и как он будет строить тактику. В результате всего этого характерный для стратегий принцип "камень-ножницы-бумага" во втором "Блицкриге" претерпевает постоянные изменения. Позицию гаубиц первого уровня, например, можно смело атаковать одной только пехотой, а с артиллеристами третьего уровня этот номер не пройдет ни при каких обстоятельствах. Или вот зенитка, обычная зенитка, извечная гроза пехоты и легкая добыча для танкистов, получив третий уровень, так лихо выносит гусеницы стальным монстрам, что просто диву даешься.

На фоне гениальной придумки с апгрейдами родов войск, система вызова подкреплений смотрится несколько натянуто. Дело тут в том, что в миссиях нам дают вызывать юниты совершенно определенных родов войск. Понятно, что таким образом латается баланс, но выглядит все как-то слишком топорно, слишком явно шито белыми нитками. Думаю, что правильнее было бы со-

Ночной налет "Штук". Штурмовики теперь можно наводить точно на желаемую цель

Казалось, такая малость: всего-навсего пять парашютистов, а сколько из-за них проблем!

Броневички такому мастодонту не противники. Он их щелкает как орешки

кратить количество резервов в каждой кампании настолько, чтобы игрок трижды подумал, вызывать в этой миссии подкрепление или обойтись наличными силами. В качестве же компенсации следовало бы позволить игроку вызывать любой юнит на выбор. При таком раскладе различия между войсками игроков, выбравших разные стратегии, углублялись бы еще больше, а, как известно, где больше различия, там больше разнообразия вариантов. Еще неестественнее выглядит ограничение на количество подкреплений в каждой миссии. Получается парадоксальная шутка: регулярные задания, где можно получить дополнительно пять-шесть юнитов, проходить сложнее, чем финальную, большую миссию, на которую остается иногда более двадцати подкреплений. Можно ли обвинять игроков в том, что они устраивают массированные бомбардировки или прокатываются по карте танковой лавиной?

Усугубляется ситуация тем, что лимит резервов не переносится из главы в главу.

Однако, несмотря на некоторые шероховатости реализации, идея наполнить стратегический геймплей между тактическими миссиями конфигурированием и апгрейдом войск выглядит достаточно свежо. Обычно, стратегии, претендующие на некую глобальность, предлагают игроку между миссиями заниматься экономикой, дипломатией и передвижением войск по карте. Все это несколько выбивается из формата RTS, который не предполагает сложных многоходовых построений и направлен на динамичный геймплей.

В "Нивале" же нашли оригинальную и работоспособную концепцию, сшивающую отдельные миссии не столько сюжетно, сколько логически, оставаясь в рамках, очерченных канонами RTS. Мне теперь представляется весьма сложным делом изобрести что-то более незамысловатое и в то же время функциональное для скрепления разрозненных, в общем-то, миссий в единую историю.

Бомбардировочная авиация США в действии. Этот городок обречен

На склоне грозного века

На небосклоне RTS второго поколения сгустились тучи. Грядущее не сулит им ничего хорошего: поток новых идей и технологий грозит смыть нагромождения клонов, а заодно и их прародителей. Очень немногие игры останутся на жестких дисках и в памяти игроков после того, как грядет Армагеддон, и наступят времена правления продвинутого AI и реальной физики. Наверняка большинство RTS, кажущихся сейчас несомненными фаворитами жанра, будут немедленно забыты и заброшены сразу после выхода в свет первых же полновесных RTS новой волны.

Можно, однако, не сомневаться, что "Блицкриг 2" окажется в числе тех немногих стратегий, которым найдется место в новом мире RTS, как находится место для самых изысканных и совершенных памятников былых времен, напоминающих нам о прошлом величии давно забытых идей и исчезнувших поколений.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0,40	ИТОГО
Графика	9 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	8.6
Оригинальность	8 x 0,20	
Ценность для жанра	8 x 0,10	

ЖИЗНЬ И УДИВИТЕЛЬНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ФИЛИППА ТИБО

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

Попытки принесения своего устава в чужой монастырь обычно проваливаются.
Отец Адсон из Мелька

Жанр Глобальная историческая стратегия **Издатель** Nobilis **Разработчик** Indie Games Productions
Рекомендуется Pentium III 1,6 ГГц, 512 Мб RAM **Сайт** www.great-invasions.com

В некотором царстве, в некотором государстве, на территории Европейского сообщества, где властвует добрый и справедливый царь Шенген, проживал игровых дел мастер Филипп Тибо. Разум его занимала история рода человеческого, особенно европейской цивилизации, и настольные, именно настольные игры.

Первый раз мсье Тибо получил свои пятнадцать, а может, и куда больше минут славы, когда создал свой opus magnum - грандиозную настолку Europa Universalis, охватывающую триста лет европейских разборок. Честно скажу, не видел я ее живьем ни разу, что, впрочем, и немудрено: настольная игра ценою более чем в 100 долларов недешева не только в наших палестинах, но и в царстве славного Шенгена. Это продукт эстетский, не для семейного досуга или развлечения под пиво, а адресованный серьезно заинтересованным в предмете товарищам. По сообщениям очевидцев, игра получилась замечательная.

И так вышло, что именно эта замечательная игра попалась на глаза шведской студии Paradox Entertainment на переломе тысячелетий. Шведы в то время находились на своего рода творческом распутье и думали, что бы им сотворить такого, чтобы прогреметь не только на территории родной Скандинавии. С подачи чуткого (а бывает какое-то еще?) руководства было решено переводить на наши совсем даже не голубые мониторы Europa Universalis. Естественно, надо было спросить разрешения у хозяина. Мсье Тибо был не против, больше того - активно помогал переводить труд своей жизни на загадочный язык нулей и единиц.

Так вот и случились у игровых дел мастера Филиппа еще одни минуты славы, и их, я полагаю, также было больше пятнадцати. Но вот незадача: у "парадоксов" они тоже случились. И им захотелось еще. Появившиеся в большом количестве фанаты стали немедленно требовать продолжения банкета, шведы решили идти им навстречу. Коллективный разум поклонников и авторов предполагал двигать "Европу" в сторону, удаленную от оригинала и настольных корней, и в этом деле им мсье Тибо в качестве подручного совершенно не потребовался. В итоге каждые следующие минуты славы Paradox Entertainment получали уже без его участия.

Постепенно это стало беспокоить деловитого француза. Каждая следующая игра от шведской студии покрывала все более значительный период истории человечества. Europa Universalis II, прямая наследница идей Тибо, уже простиралась с середины XV до начала XIX века. Дальше - больше: Hearts of Iron заняла период Второй мировой (а разве есть в истории XX века что-то значительнее Второй мировой?), Victoria практически заполнила лакуну между двумя предыдущими проектами. Тибо понял, что если он захочет сделать в этом жанре что-то свое, то может не успеть, и с повышенной оперативностью создал Pax Romana. По-своему интересная, она была совершенно неиграбельна и более всего напоминала немного странный учебник истории республиканского Рима. А между тем, "парадоксы" выпустили Crusader Kings, которые начинались в 1066 году и вплотную пристраивались к уже не раз помянутой второй "Европе".

Фактически на долю Филиппа Тибо остался единственный не истоптанный шведскими сапогами период истории - древний мир и раннее средневековье. Воспользовавшись тем, что Paradox Interactive сделала передышку в конвейерном производстве глобальных стратегий, один из отцов жанра решил, наконец, выпустить на свет божий собственное творение.

Вот и получается, что у игрока одновременно Хорватия, Астурия, Швеция и Туркмены

Безусловно, ему не откажешь в таланте, в том числе и способности правильно выбирать место и время действия. Если игра называется Great Invasions и, стало быть, повествует об эпохе Великого переселения народов, то лучшего времени, чем 350-1066 года нашей эры, не найдешь. Именно в середине четвертого века окончательно оформился раскол между Западной и Восточной Римской империями, и с этого времени и вплоть до завоевания Англии норманнами Европу сотрясали регулярные вторжения извне: германцы, гунны, арабы, славяне, викинги... С местом же все еще более очевидно: большинству игроков малоинтересно, что и как происходило в это время где-либо еще, в Африке ли, в Азии ли.

Собственно, когда первый раз смотришь на Great Invasions, видишь близнеца "Универсальной Европы". Именно ее и именно близнеца. Конечно, всем очевидно, что для отображения столь бурного исторического периода тупо скопировать систему старой игры невозможно, и, покопавшись в возможностях, легко найти сотни усовершенствований в проверенной системе.

Лучше всего у Тибо получилось сделать разные фракции действительно разными. Варвары непохожи на цивилизованные народы, мусульмане - на христиан, причем не просто "непохожи", а действительно играются по-разному. В игре реализовано то, что не получилось даже у "парадоксов" в Crusader Kings, где, как вы помните, развитие любой провинции, вне зависимости от культуры и религии, шло абсолютно одинаково. А это, понятное дело, неисторично, неправильно, дает приличные бонусы в дебюте нехристианам, ну, и вообще как-то странно: в EU 2 и то нации различались больше.

В 820 году два основных игрока Европы - франкская империя Каролингов и Византия. Их-то и будут наиболее активно грабить викинги

В Great Invasions для отображения развития народа придумано три ступени государственности: варварское племя, королевство и империя. Каждая ступень имеет свои плюсы и минусы. На уровне варварства, допустим, вы получаете постоянный приток новобранцев в армию и вольны нападать на кого угодно без причины, однако практически лишены возможности влиять на события с помощью дипломатии, и контролируете провинции, только если оставляете там войска. Постепенно варвары могут осесть на захваченных землях и превратиться в королевство - нормальное, цивилизованное государство. Расширяясь, королевства могут вырастать в империи, плюсов у которых, впрочем, не особенно много (разве что большее количество дипломатических возможностей).

Помимо изменения статуса, нации в Great Invasions могут просто стареть. Тибо отмерил каждому народу 300 лет существования, после которых он любо меняет статус, либо исчезает. Кроме того, чем старше нация, тем труднее ей становится: приток войск к варварам ослабевает, а королевства и империи требуют больше денег на поддержание инфраструктуры в рабочем состоянии. Очень гумилевский подход (как же, как же: постепенное снижение пассионарности этноса) и, надо сказать, пришедшийся кстати в игре, основной фокус которой - переселение народов.

Займемся работорговлей, чтобы иметь запас наличности, и приступим к строительству рынка

Собственно, именно концепция старения и привела Филиппа Тибо к следующей, наиболее спорной идее Great Invasions. Играете вы не за одну нацию, а сразу за несколько. Сколько - зависит от выбранного сценария и игрока (всего игроков 4). В "полуисторическом" режиме набор можно немного расширить уже в процессе, а в "неисторическом" вы и вовсе стартуете в одиночестве, но обязательно должны брать себе все новых и новых подопечных. Правда,

Great Invasions 350-1066

Саксы и юты вторгаются в Британию. Юты привезли с собой "орду" - особый юнит, заменяющий варварам город в производстве армии

не все стороны могут быть доступны одновременно, некоторые "включаются" после особых событий, но не в этом суть. Суть в том, что это крайне непривычно. Непривычно практически до отторжения, странно и загадочно. Логику понять можно: по имеющимся правилам у любой страны крайне мало шансов пережить 716 лет игры (и в реальной истории подобное удалось только Византии), и надо дать возможность человеку продолжать борьбу на всем протяжении кампании. А победитель (один из четырех) определится по сумме очков, набранных всеми его странами.

Но, с другой стороны, все-таки это игра, а любая, даже историческая игра - это альтернатива, это возможность сотворить небываемое или небывалое. Более того, за исключением большой кампании, сценарии Great Invasions куда короче, в основном они вписываются в 300 лет, которые протянуть уже гораздо легче. Автор сменил фокус, чтобы картинка получилась более полная, но изрядно потерял в резкости. Его выбор, безусловно, но и наше право сделать уже свой выбор не в пользу игры от Тибо.

Причем знаете, какая еще есть причина to choose something else *(выбрать что-нибудь другое - прим.ред.)*? Источниками и провалившейся Pax Romana, и пока еще не провалившейся Great Invasions выступают одноименные настольные игры Филиппа Тибо. Возможно, он один из наиболее одаренных разработчиков настольных игр на сегодняшний день. Возможно, за столом и с живыми людьми все это работает. Но на PC некоторые концепции, например, построение дипломатии и шуточки со стратагемами, выглядят диковато. Paradox начала отказываться от них еще в EU 2. Она выбрала что-то еще.

Так поступил и я, несмотря на очевидные хорошие стороны GI. Помимо уже названных моментов, французский игродел искуснейшим образом смоделировал религиозную систему. Годы действия Great Invasions - годы становления и укрепления христианства, очень трудная пора для этой религии. Чуть ли не ежегодно возникали ереси, причем некоторые распространялись на диво хорошо и серьезно угрожали могуществу Римской церкви. Ариане, монофизиты, павликиане, богомилы - всех не перечесть. А сам по себе раскол христианства на католичество и православие? А движение иконоборцев в Византии? А появление ислама, который с помощью джихада (также смоделирован) со скоростью горящего пороха распространился по Ближнему Востоку и Северной Африке и был с большим трудом остановлен франками только после захвата Испании? Более того, продуманы религиозные проблемы и для зороастрийцев (точнее, последователей маздеизма), и для мусульман; на равных с нациями в игре участвуют церкви - католическая, православная, суннитская и шиитская, строят монастыри, управляют миссионерами и помогают тем, кому выгодно.

Справочные таблицы сделаны весьма неудобно и неэргономично

В общем, Great Invasions, как и любая игра, получившая более 6 баллов общего рейтинга, вполне хороша и обладает массой достоинств. К сожалению, параллельно с этим она скучна, устроена спорно и непривычно, не особенно красива и не цепляет. Драйва нет. А без драйва - нету лайфа.

Впрочем, любой поклонник исторических стратегий вправе со мной не согласиться. Возможно, людям с иным темпераментом GI понравится больше.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5 x 0.40	ИТОГО 6.1
Графика	5 x 0.20	
Звук и музыка	5 x 0.10	
Реализм	8 x 0.20	
Ценность для жанра	10 x 0.10	

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

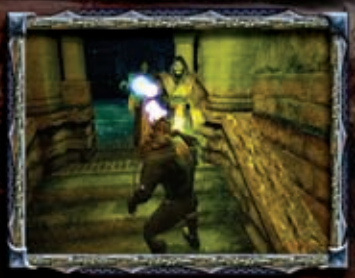
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!

Подробности - на
http://priz.1c.ru

DUNGEON LORDS



© 2005 Heuristic Park, Inc. Все права защищены. «Heuristic Park» и логотип Heuristic Park являются торговыми марками Heuristic Park, Inc. Атланта, США. Данный продукт содержит программные технологии, лицензированные у GameSpy Industries, Inc. © 1998-2005 GameSpy Industries, Inc. Используется средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Bink Video © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Granny Animation © 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc. Все остальные наименования и логотипы являются зарегистрированными и/или торговыми марками их законных владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

The Sims htlife

Анна ЩЕГЛОВА

ЕЩЕ НЕ ВЕЧЕР

РЕЙТИНГ
ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 9.0

And I wear my sunglasses at night
So I can so I can
Keep track of the visions in my eyes
Corey Hart. "Sunglasses at night"

Жанр Sims **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Maxis **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 768 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.thesims2.com

Я успел пожить на жестком диске еще до появления The Sims 2 Nightlife и знаю, о чем говорю. Когда я только услышал о появлении этого add-on'а, я сразу же вспомнил дополнение Hot Date, которое радовало еще моего двоюродного дедушку четыре года назад. Деда жил в первых The Sims и страсть как любил ходить на свидания в даунтаун и приглашать гостей к себе домой. Свидания помогали за достаточно короткий срок (эмоция за эмоцией, плюсик за плюсиком) приближаться к заветной сотне в шкале отношений между персонажами. Вспоминая рассказы о его похождениях, я с некоторой досадой смотрел на общественные лоты своего города. Однажды, - говорил я себе, - однажды я покажу ему, что и в моих генах осталось немало пороха.

Теперь у меня есть на это все шансы. А мои Боги, великие творцы из Maxis, могут с чистой совестью поставить галочку в графе "очередной add-on".

По сути

Нам замиксовали главную музыкальную тему игры, построили по одному даунтауну для каждого города и сделали много новых предметов. Любой лот, будь то жилой особняк или общественный музей, теперь не кажется оторванным от остального мира. Находясь на территории лота, можно видеть соседние локации и отправляться на них, минуя открытие списка всех доступных для посещения домов. Впрочем, я никогда не хожу пешком, я сперва вызываю такси или иду на стоянку, где меня ждет собственная машина.

Первый день за рулем

Совершенно верно, нам наконец-то разрешили владеть личным транспортом. Я бы даже сказал - владеть и пользоваться. Потому что сдавать на права и управлять авто нам так никто и не позволил. На досуге я подумал, что в этом даже есть своя прелесть. Представить только, сколько народу погибло бы под колесами автомобилей, если бы за рулем находилась хотя бы половина моих эксцентричных, а порой и вовсе сумасшедших друзей.

Авто самой дорогой модели стоимостью около двенадцати тысяч симмолеонов стоит в моем гараже. С его помощью легко подняться в глазах приглашенной на свидание девушки. В нем же можно довести свидание до логического завершения. Особенно, если спутница стесняется любовных игр в кабинках для фотографий, столь щедро расставленных по всему городу. Мне лично эти кабинки нравятся. Особенно, когда после завершения таких "съемок", к ней сбегается половина лота. Зрители радуются и аплодируют. Разве что руку для одобряющего пожатия не протягивают.

В машине можно бесцельно покататься или послушать музыку. Я люблю колесить со своими друзьями. Можно попросить одного или нескольких симсов составить компанию и, в случае согласия, они сопровождают меня по территории моего дома или мы все вместе едем в город. Важно учитывать взаимоотношения внутри компании. Собираясь отжечь на танцполе, лучше пригласить с собой добрых знакомых. Или, наоборот, когда я не в настроении и совсем не против поглазеть на веселенькую потасовку.

Воздушный поцелуй, как ни что иное, скрасит вкус ваших омаров

Я тоже вампир! Просто из другой игры!

Был дан укус. Теперь они вампиры из одной игры

Время назад!

На первых порах после появления даунтауна я только и делал, что зависал в нем целыми днями и ночами. Благо создатели помогли мне со временем. Когда я возвращаюсь назад, домашнее время остается таким же, каким было на момент моего ухода из дома.

На общественных лотах можно поесть, потанцевать, во что-нибудь поиграть, на что-нибудь полюбоваться и провести свидание. Во время свидания в углу экрана появляется своеобразный термометр, а большая часть желаний сводится к совершению действий, связанных с моей спутницей. Значительно упрощает задание то, что мне известно все, о чем она мечтает. Это может быть посещение бара, боулинг, ладонь пониже спины в медленном танце или десятки других пожеланий. А приключения вроде побега из ресторана без оплаты счета, напротив, мало нравятся. При должном усердии свидание получает статус идеального, и тогда рано утром перед входной дверью я нахожу милый подарок от благодарного симса.

Хочу заметить, что наши отношения стали логичнее. При генерации каждого симса определяется два положительных и одно отрицательное качество, которые будут заводить или раздражать его в других симсах. К примеру, я люблю светловолосых, придерживающихся официального стиля в одежде, и не люблю, когда от собеседника пахнет духами. А мой сосед обожает рыжих в нижнем белье, но недолюбливает персонажей в купальниках. Хотя это не догма, а всего лишь субъективные предпочтения. Зачастую они кажутся глупыми, мы это признаем и легко можем сойтись со всеми персонажами. Было бы желание.

Если симс терпит неудачи на свиданиях, к нему на помощь приходит новая сервисная служба - сваха. Вооружившись хрустальным шаром, она заглянет в душу героя и обрадует сообщением, что может легко устроить ему свидание вслепую. На голову согласившемуся симсу сваливается персонаж запрошенного пола и качества, в зависимости от проплаченной суммы.

Также у свахи можно купить любовное зелье и Вампрочилин-Д. Я частенько покупаю любовное зелье, оно действует недолго, но позволяет добиться нужного мне симса в кратчайшие сроки. А с Вампрочилином-Д история много занимательнее.

Свет мне солнечный не мил, потому что я вампир

Мне очень нравится следить за каждым симсом, появляющимся на лоте. Легко забыть про самого себя, когда рядом начинает кипеть другая жизнь.

Одним из самых запоминающихся элементов Sims 2 University были адепты Секретного Сообщества. В Nightlife появились еще более специфические персонажи. Недавно задумался над этимологией этого add-on'а. Ночная жизнь, хм-м... кто живет только ночью?

Вечером огляделся по сторонам и увидел подозрительно бледного симса в черном плаще, с красными глазами и длинными клыками. Он, как ни в чем не бывало, крадучись ходил по лоту, периодически оскаливаясь и шипя. Потом он превратился в летучую мышь и немного полетал. Как здорово! Вампир! Вволю посмеявшись над комичностью его действий, я вспомнил, что моя соседка по дому - девушка из Vampire - The Masquerade Bloodlines. Послал ее знакомиться. Вскоре после того, как они стали добрыми друзьями, граф Тоби (так звали этого господина) позвонил ей и предложил встретиться. Встретились - укусил. Укусил - и моя подружка тоже стала вампиром.

Симсам-вампирам нельзя подставляться солнечным лучам, поэтому утром и днем они не должны покидать свой гроб. Милые гробы разных расцветок дефицитом не являются, их можно купить в том же разделе, что и кровати. Вампиры бессмертны, они могут забавно передвигаться, а в темное время суток их жизненные показатели не падают. И еще они умеют кусаться. Со всеми вытекающими. А Вампрочилин-Д это не что иное, как средство перевоплощения вампира обратно в обычного симса.

Вампиры - одна из тех изюминок, которые сильно повышают интерес к происходящему. Одна из многих изюминок, которыми Maxis щедро кормит своих персонажей.

Свет мой зеркальце

На днях звонил знакомому декану. Спрашивал, как ему add-on. Все-таки наши студенты никогда не против гулянок. Целевая аудитория, так сказать. Так вот. Студенты счастливы, декан в шоке. Правда, все хором утверждают, что их дополнение было сильнее. Помасштабнее. А второе дополнение просто подходит для хорошей галочки.

Спокойного дня

FIFA Manager 06

Владимир ЧАПЛЫГИН

ЗАКРЕПЛЕНИЕ ЗАВОЕВАННЫХ ПОЗИЦИЙ

Жанр Спортивный менеджер **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** EA Canada **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** fifamanager.easports.co.uk/index.php

Еще год назад в стане разработчиков футбольных менеджеров царила полная неопределенность. Сотрудники Sports Interactive взялись за новый проект, а популярный бренд Championship Manager попал в руки наспех сколоченной компании Beautiful Game Studios. Создатели Total Club Manager грамотно воспользовались сложившейся ситуацией: они тихой сапой перебрались в разряд полноценных мастеров жанра, окончательно избавившись от обидного клейма "подающие надежды".

Степень риска

В этом году ставки повысились еще больше. Сериал Football Manager стремительно набирает обороты, завоевывая все новые и новые горизонты. Разумеется, EA Canada не собирается заранее опускать руки и готовится дать бой более опытным конкурентам из британской Sports Interactive.

Дабы привлечь к себе внимание тех, кто знаком только с ежегодником FIFA Football, они поменяли название детища на звучное FIFA Manager 06. Одним PR-ходом дело не ограничилось. Штат компании пополнился новыми сотрудниками, нанятыми из числа заядлых футбольных фанатов. Именно благодаря их стараниям в проект внесли целую кучу значительных изменений.

Обознатушки-перепрятушки

Не удивимся, если не понаслышке знакомые с сериалом Total Club Manager геймеры, взглянув на скриншоты, подумают, что мы их взяли из абсолютно другого продукта. Нет, дорогие друзья, это не ошибка. Это графическое чудо-юдо - абсолютно новый интерфейс. После изучения предложений новобранцев, руководство приняло решение избавиться от старой схемы оформления рабочего стола тренера. Информация подается в виде вебсайта. Заглавная страничка пополняется свежими новостями о результатах, полученных травмах, курсирующих в футбольной среде слухах. Все самые важные вещи сосредоточены в левой части экрана, а сверху расположено меню со вспомогательными функциями. Очевидцы утверждают, что, по сравнению с предыдущей частью, информативность увеличилась в 8 раз и что более интуитивного интерфейса нет нигде. Любой, кто хоть раз имел дело с интернетом, будет себя чувствовать как рыба в воде.

Ежегодное расширение числа характеристик виртуальных футболистов уже стало доброй традицией. Отныне вместо 30 параметров кудесников мяча описывают аж 44 (для удобства их разделили на 16 подвидов), более 6 тысяч игроков (всего их будет свыше 30 тысяч) сменили в своих профайлах неказистые трехмерные лица на реальные фотографии. Увеличилось число специальных условий при заключении контракта. Причем, как в случае ведения переговоров с клубом, так и со свободным агентом.

Серьезные перемены

Трансферная система станет напоминать своего собрата из реальной жизни. Наконец-то появится фича с приглашением кандидатов на смотрины с последующим проведением тщательного медосмотра. Стоимость игроков взята не с бухты-барахты, а основывается на данных, полученных от одной очень известной компании футбольных агентов. К сожалению, имена, пароли и явки разработчики предпочли скрыть за завесой тайны.

Информация обо всех текущих сделках будет храниться в специальном меню под названием "Книга записей". Нам разрешат вести затяжные переговоры сразу с несколькими игроками, претендующими на единственное вакантное место в составе. Впрочем, слишком долго уламывать футболиста тоже нельзя, ибо конкуренты выкрадут его прямо из-под носа.

Вдобавок ко всему вышесказанному сотрудники EA Canada обещают всерьез заняться поиском багов. Многие фанаты долго чертыхались из-за того, что прошлогодняя версия отказывалась шустро бегать после проведения внушительного числа сезонов. Статистические базы давали сбой, и геймерам приходилось удалять све-

Товарищ Robert залез в офсайд

Приближение камеры во всей своей красе

Тактика подбирается с учетом детального изучения расстановки соперника

Вот так теперь выглядит меню сравнения двух игроков

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

А будет ли Россия?

На момент написания статьи на официальном сайте немецкой версии игры красовался список из 15 национальных чемпионатов, которые обязательно войдут в финальную версию FIFA Manager 06. Впрочем, это далеко не окончательный вариант. Разработчики утверждают, что полученные в прошлом году лицензии от различных федераций футбола остались в силе и вполне вероятно, что их количество даже расширится. Следовательно, любители отечественного первенства могут спать спокойно - представители Российской Премьер-Лиги автоматом перекочуют из Total Club Manager 2005. А вот Нидерланды находятся под большим вопросом. Дело в том, что голландские футболисты не входят в ассоциацию FIFPRO и просят разработчиков раскошелиться на отдельную лицензию.

жие save-файлы и под аккомпанемент из отборных ругательств возвращаться к древним "сохраненкам". Нынешняя версия способна без вылетов и ошибок отпахать аж 20 виртуальных лет.

Ничего страшного

Увы, не обошлось без плохих вестей. Переход из менеджера в спортивный симулятор с помощью опции Football Fusion отменяется. Слияние двух игр невозможно по техническим причинам. Оба продукта выходят почти одновременно, так что у программистов попросту нет времени на воплощение этой фишки. Во-первых, опыт прошлых лет показал: только на ловлю ошибок уходит как минимум две недели. Во-вторых, FIFA 06 строится на абсолютно новом движке, а FIFA Manager 06 базируется на слегка усовершенствованном графическом ядре UEFA Champions League 2004-2005. Так же, как и в симуляторе, разрешено смотреть поединок полностью. Удары, пасы, нарушения, финты - все на месте. Для тех, кого мучает вечная нехватка свободного времени, предусмотрена демонстрация только опасных моментов. При этом геймерам позволено включить замедленный повтор, приближать/отдалять камеру, выбирать ракурс и устраивать покадровый просмотр. Так что невелика потеря.

Раньше 3D-матч являлся синонимом понятия "малая информативность". Отныне пищи для тренерских размышлений предостаточно. Над головами всех снующих по полю футболистов горит строка с именем, позицией, стилем игры и ключевыми тактико-техническими характеристиками (уровень морали, физической формы и так далее).

Несмотря на присутствие в игре качественной трехмерной трансляции, нововведения коснутся и банального текстового режима. В него внесут около четырех тысяч изменений. От глаза разработчиков не ускользнет такая редко встречающая вещь, как выбитый зуб вратаря после борьбы в штрафной площади с футболистами соперника во время подачи углового. Пожалуй, самой заметной добавкой окажется свежая система пробития одиннадцатиметрового удара, особенности которой прячутся за семью замками.

Великий и могучий MAT

Во время проведения поединка в свои законные права вступит самая главная фича - так называемый MAT. Нет, это не разбор полетов в раздевалке с обильным употреблением ненормативной лексики. Это Match Analysis Tool. Данная штука врубается после нажатия на паузу. На экран выводится специальный инструментарий, позволяющий по косточкам разобрать игру команды. Например, в двухмерном режиме можно прокрутить определенный эпизод или же получить всеобъемлющую статистику о тактико-технических действиях конкретного футболиста (количество удачных пасов, ударов в створ ворот, общее число полезных движений, время владения мячом и так далее). Согласитесь, с такими подробными данными шанс сделать правильную замену куда выше, если бы пришлось по старинке ориентироваться на глазок.

Напоследок, информация для тех, кто предпочитает добавлять в оригинальную игру собственные команды и чемпионаты. Редактор для модифицирования FIFA Manager 06 будет лежать на одном из трех входящих в комплект дисков, а также появится в Сети для свободного скачивания за несколько дней до релиза. Следовательно, мы получим финальную версию Russian Premier League от дружественной нам RLTeam не летом, а значительно раньше. Ведь наверняка в российском первенстве EA Canada нагородит уйму ошибок, несмотря на победу ЦСКА в Кубке УЕФА.

Успеет ли среагировать вратарь на такой коварный удар?

Brian Lara International Cricket 2005

Владимир ЧАПЛЫГИН

ПРИЗ ЗРИТЕЛЬСКИХ СИМПАТИЙ

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Codemasters **Разработчик** Swordfish Studios **Рекомендуется** Pentium 4 2.0 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1CD **Сайт** www.codemasters.co.uk/brianlara

Так уж повелось, что спортивные симуляторы от Electronic Arts чаще всего не имеют на PC конкурентов. Взять хотя бы хоккей, баскетбол или американский футбол. Другие компании даже не пытаются освоить это направление. Как говорил герой известной советской комедии "Операция Ы и другие приключения Шурика": "Все уже украдено до нас". Отрецензированный в прошлом номере EA SPORTS Cricket 2005 произвел достаточно неплохое впечатление. Только вот незадача: буквально через пару недель вышел Brian Lara International Cricket 2005 от британского издательства Codemasters.

Как чертик из табакерки

Вопреки многочисленным прогнозам, в споре за покупательские кошельки победил претендент под номером два. На родине крикета герой этой страницы и вовсе добился умопомрачительных результатов. Вторую половину июля и почти весь август игра не сходила с первой строчки английского кроссплатформенного чарта. И дело не в патриотизме местных геймеров, Brian Lara International Cricket 2005 действительно получился крепким орешком.

Привлечение внимания

За что следует сказать спасибо разработчикам, так это за разнообразные режимы игры и грамотно устроенную систему управления. Каждый раз приходится выбирать один из трех вариантов осуществления броска. В отличие от других спортивных симуляторов, здесь нет ни малейшего намека на подсказки. Приходится действовать как в реальной жизни, полагаясь исключительно на интуицию.

Пожалуй, самая главная отличительная черта продукта - это возможность участвовать в так называемых классических матчах. Как вам перспектива повернуть ход истории вспять и переписать результат поединка 1880 года?

Юпитер и бык

Графика от англичан заметно уступает канадским конкурентам. В целом все выглядит вполне пристойно и особых нареканий не вызывает. Виртуальные спортсмены стараются походить на своих реальных прототипов. Зрители на трибунах хоть и неказисты, но глаза сильно не режут.

Лучше всего получились съемки крупным планом. Но когда за дело берется оператор удаленной камеры, создается ощущение, что разработчики специально разбавляли резкость картинки. Бесспорно, чем дальше находятся человеческие глаза от происходящих событий, тем менее четко мы все видим. Но не стоит забывать, что перед нами всего лишь игра. Зачем городить огород, если при помощи имеющихся под рукой доморощенных технологий попросту не получается грамотно воплотить эту фичу в жизнь? В общем, что позволено программистам EA Canada, не позволено сотрудникам Swordfish Studios.

В молодости этот достопочтенный дедушка работал флюгером

Отдельно стоит сказать о звуке. Несмотря на то, что к работе были привлечены известные комментаторы David Gower и Ian Bishop, получился он несколько скомканным. После знакомства с детищем североамериканцев звуковое сопровождение с туманного Альбиона воспринимается на порядок хуже.

Когда чуть-чуть считается

Несмотря на то, что в родной Англии Brian Lara International Cricket 2005 по всем статьям превзошел своего прямого конкурента от Electronic Arts, мы все-таки решили поставить игре лишь 6.7 баллов. Напомним, EA SPORTS Cricket в прошлом номере получил от нас на 2 десятых больше. Статистика продаж - вещь значимая, но далеко не всегда объективная. Такие немаловажные понятия, как современная графика и качественное звуковое сопровождение, еще никто не отменял. Именно за счет них канадский вариант ушел чуть вперед. Во всем остальном наблюдается полное равенство.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0.35
Графика	7	x 0.15
Звук и музыка	7	x 0.55
Реализм	8	x 0.65
Ценность для жанра	6	x 0.25

ИТОГО **6.7**

Какая чудовищная травма, мяч попал прямо в... ухо. А вы о чем подумали?

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Основу крикетного мяча делают из пробки и покрывают красной кожей. Кусочки кожи сшиваются друг с другом в центре, в результате чего получается слегка выступающий вверх шов. Классные боулеры используют эту неровность для того, чтобы после удара о землю спортивный снаряд полетел по самой невероятной траектории.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

«Периметр: Завет Императора» – игра, продолжающая традиции знаменитой стратегии в реальном времени «Периметр», заслужившей множество наград российской прессы

ФИРМА "1С"

© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2005 К-Д ЛАБ. Все права защищены.

К-Д ЛАБ

Владимир ЧАПЛЫГИН

ЗАСТЫВШАЯ КРАСОТА СТОП-КАДРА

Жанр Мотосимулятор **Издатель** THQ **Разработчик** Climax Entertainment **Количество дисков** 1 DVD
Рекомендуется Pentium 4 2.0 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Сайт** www.thq.com/game.asp?1145|49221

В нынешние времена хорошую "игру про мотоциклы" (не важно, симулятор или аркаду) днем с огнем не сыщешь. На приставках с этим вопросом дела обстоят чуть получше, по крайней мере, консольщики получают свои продукты значительно раньше нашего брата. Сидящие на голодном пайке "старики" ворчат и с набившей оскомину присказкой "эх, а вот раньше были времена..." вспоминают прославленные сериалы Moto Racer, Motocross Madness и Superbike. Нынче их истосковавшиеся души способны согреть только сотрудники Climax Entertainment. К сожалению, другие компании даже не пытаются освоить столь специфический поджанр.

Жди меня, и я вернусь, только очень жди

Первая часть появилась на PC как гром среди ясного неба. Летом 2002 года мало кто ожидал, что кроссплатформенный выскочка (чуть раньше продукт дебютировал на Xbox) сразу же установит достаточно высокую планку реализма. Ворох дорогостоящих лицензий, богатый выбор режимов, удобное управление, вменяемый искусственный интеллект, милая картинка - все оказалось на месте.

Почти через 12 месяцев к нам пожаловала вторая часть. Число нововведений по части геймплея оказалось не столь велико, как хотелось бы, зато значительно похорошела графика и появился дополнительный способ времяпрепровождения Stunt mode.

Четыре молодца неодинаковых с лица

Игра оказалась богата на четыре режима. Почему-то самым последним расположился Tutorials, хотя, по идее, его надо ставить в самое начало. С его помощью вы научитесь грамотно вписываться в повороты, плавно сбрасывать скорость и обходить препятствия. В принципе, этого вполне достаточно для того, чтобы комфортно чувствовать себя на многочисленных этапах соревнований.

Первым по счету идет классический Quick Race. Есть трасса, гонщик, неуступчивые соперники и заветная финишная черта. Придумать здесь что-то новенькое практически невозможно. Равно же, как и в Time Trial, - ради установления нового рекорда геймеру приходится гоняться за призрачной тенью лидера. Такое мы видали чуть ли не в каждом автосимуляторе.

В Career mode ситуация обстоит несколько иначе. Приходится целый сезон мариноваться в одном из четырех чемпионатов: Grand Prix, Extreme 600, Extreme 1000 и опять же Extreme, но уже с индексом 1200. Друг от друга они отличаются числом участников, типами локаций (маршруты пролегают через городские улицы, деревенские участки шоссе, горы, мосты, окруженные лесом автострады и, конечно же, отдельной строкой прописаны соревнования на мотодромах) плюс классами мотоциклов. В том же Grand Prix на 17 этапах за титул спорят 22 гонщика, когда как Extreme способен принять заявки только от 10 претендентов. Но почему-то в мультиплеере все локации вмещают только по 16 человек. Парадокс. Между "экстримами" вся разница упирается в кубические сантиметры объема двигателя и наличие обтекателей: "шестисотки" - послабее и выглядят менее прилизанно, а 1200-ки не только летят, как ракеты, но и напоминают последние своим внешним видом.

Ставки сделаны, господа

По давно сложившейся традиции призовые места приносят деньги, очки опыта, а также активируют доступ к скрытым бонусам (набор из свежих треков, мотоциклов и гонщиков). На первые можно прикупить более крутой мотоцикл или же поставить на имеющийся кучу полезных прибамбасов. Вторые следует пустить на улучшение навыков вождения (умения разбиты на четыре параметра: cornering, braking, top speed и acceleration).

Прокачать по полной программе сразу все скиллы невозможно. Приходится выбирать один или пару самых важных. Какой именно - все зависит от того, на что вы делаете ставку во время гонки. Опытным путем ваш покорный слуга выявил, что лучше всего уделять внимание

Кажись, сейчас пойду на дно

Огромные белые столбы пара оставили те, кто стал газовать раньше стартового сигнала

максимальной скорости и быстроте разгона. Во-первых, вы гарантированно "уделаете" соперников на прямых участках трассы. Во-вторых, вы шустрее остальных наберете обороты после торможения на крутых виражах.

Нелегкий хлеб "тракториста"

MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 сделал еще один шаг в сторону от аркадных принципов построения игрового процесса. Постоянно зажатая клавиша газа здесь не прокатит. Только ценою многочисленных ошибок начинаешь понимать премудрости управления. Победы приходят лишь тогда, когда, вжавшись пятой точкой в седло байка, начинаешь чувствовать каждый сантиметр изгиба дорожного полотна. Чуть зазевался на дуге - изволь кубарем лететь до заградительного забора.

Лучше всего обзавестись специальным мотоциклетным рулем (геймпад для аркадных игр здесь не подойдет). В таком случае с причудливым управлением никаких проблем не возникнет. Обладателям клавиатуры остается посоветовать набраться терпения. На первых порах очень трудно привыкнуть к тому, что существует сразу два тормоза: один для переднего, а другой для заднего колеса. Да и про правильное положение корпуса забывать тоже нельзя.

Два берега одной реки

Разработчикам удалось найти тонкую грань между хардкорным симулятором и незамысловатыми разудалыми заездами. Мотоциклы отличаются друг от друга не только шумом двигателя, но и тактико-техническими характеристиками. Одни обладают высокой максимальной скоростью, другие большим объемом двигателя, третьи более устойчивы и так далее. Очень сильно влияют на геймплей и погодные эффекты. Например, из-за кромешной темноты в туннелях моментально теряешь ориентацию на местности. Банальный дождь способен изрядно подпортить нервы всем тем, кто заблаговременно не позаботился сменить обычную резины на специальную.

А вот копание в обнимку с гаечным ключом в гараже разработчики могли бы сделать поинтереснее. Разрешается выбрать иной тип резины, сменить колесную базу, отрегулировать подвеску и передаточное число. Проделанные изменения принципиально на поведение мотоцикла не повлияют. Все будет по-прежнему упираться в ваше умение вовремя выкручивать ручку газа, вписываться в повороты и виртуозно лавировать между стайками соперников.

Полеты во сне и наяву

Отдельной похвалы заслуживают аниматоры. Отснятые при помощи последних достижений технологии motion capture движения виртуального Валентино Росси мало чем отличаются от поведения реального прототипа. Многократный чемпион плавно

ШТРАФНЫЕ САНКЦИИ

Дабы ретивые геймеры не срезали путь, за каждый вылет с дороги на брусчатку, траву или гравий начисляются штрафные секунды. Во время заездов с соперниками на результат они не влияют - тут важно попросту обогнать маячащего перед глазами оппонента, а вот изменить конечный итог квалификации или подпортить результаты практики - запросто.

MotoGP: Ultimate Racing Technology 3

ВЕЗДЕСУЩИЙ ВЕРТОЛЕТ

Среди нескольких вариантов расположения камеры дозволено выбрать вид с высоты птичьего полета. Чуть впереди участников соревнования парит вертолет с оператором, о чем наглядно свидетельствует характерный шум работающего винта. Интересно, как этим умельцам удается вести трансляцию, когда мотоциклисты проезжают в туннеле?

Если очень захочу, до луны я долечу!

(раньше мото-прожекты чуть ли не поголовно грешили чересчур резкими движениями) отклоняет корпус, периодически озирается по сторонам и показывает неприличные жесты оставшимся позади конкурентам.

Лучше всего классная работа программистов видна во время аварий. В настоящих соревнованиях столкновения случаются пару-тройку раз в год, а в творении Climax Entertainment они происходят чуть ли не на каждом этапе. На первых порах вместе с атакованным соперником кубарем летит и ваш подопечный. Летальные исходы здесь недопустимы априори. Через несколько секунд горе-наездник добредает до "лошадки" и усаживается в седло. Потом методом проб и ошибок приходишь к гениальному выводу: оказывается, можно организовывать крупномасштабные ДТП, но при этом не становиться их жертвой. Необходимо сильно боднуть оппонента и резко нырнуть от него в противоположную сторону.

Образцово-показательная маскировка графических погрешностей

Теперь позвольте сделать небольшое лирическое отступление. Во время общения с игрой ваш покорный слуга старался поймать в объектив виртуальной фотокамеры самые удачные кадры. Все получившиеся снимки автоматически складировались в отдельное место. Это стандартная журналистская практика: нащелкать как можно больше красивых картинок, чтобы выбрать из них самые классные. Каково же было мое удивление, когда обнаружилось, что в папке лежит больше трех сотен скриншотов один краше другого. Вы не представляете, как было трудно выбрать из них самые-самые. За без малого пять лет работы в журнале пришлось повидать многое, но с таким столкнулся впервые. Думаю, сей факт охарактеризует визуальную составляющую MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 куда лучше, чем стандартный набор красочных эпитетов.

Самое забавное заключается в том, что графический движок нельзя причислить к разряду сильнейших. По ходу игры на глаза попадается приличное число недоработок. Например, почти плоские бочки в заграждениях, угловатая, но грудастая тетя с зонтиком или же горстки неказистых зрителей с размазанными лицами. На скриншотах эти минусы или вообще не видны, или же отходят на задний план. На переднем же царствуют потрясающие погодные эффекты, чарующие природные ландшафты, урбанистические пейзажи (ночная Барселона чудо как хороша) и детально прорисованные мотоциклы. На повторах следишь не за допущенными ошибками, а за тем, какой же замечательный вид открывается чуть ли не со всех операторских точек. Особенно здорово наблюдать за происходящим через усыпанное каплями воды стекло водительского шлема.

Почти без изъянов

Увеличение числа трасс за счет внедрения в сериал городских и сельских локаций определенно пришлось ко двору, ибо закрытые треки со зрителями на трибунах уже порядком поднадоели. А так мы имеем не только первостатейный симулятор, но и двухколесный Need for Speed: Underground. Жаль, что во всех мегаполисах движение по соседним дорогам перекрывают, а пешеходов убирают с улиц поганой метлой. Но тогда бы это получился эдакий Grand Theft Auto, только на спортивных байках. Благодаря улучшенной графике и повышению реализма планка качества в жанре поднялась на новую, доселе невиданную высоту. Жаль, что перепрыгнуть через нее могут только сотрудники Climax Entertainment. Других желающих, увы, на горизонте не видать. Остается надеяться, что в отсутствие конкуренции разработчики не станут почивать на лаврах и в дальнейшем не собьются с верного курса.

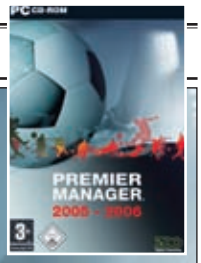
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0,40	ИТОГО
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	
Реализм	7 x 0,20	8.2
Ценность для жанра	8 x 0,10	

Владимир ЧАПЛЫГИН

ПЕРВЫЙ ПРЕТЕНДЕНТ НА ВЫЛЕТ

Жанр Спортивный менеджер **Издатель** Zoo Digital Publishing **Разработчик** Zoo Digital Publishing
Рекомендуется Pentium III 800 МГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.premiermanager.info/2005_2006



Основные претенденты на звание лучшего футбольного менеджера 2005 года только готовятся вступить в отчаянную борьбу за этот почетный титул. Слабые продукты торопятся заранее появиться на полках магазинов. Стоит им уйти на золото одновременно с титанами - пиши пропало. Premier Manager 2005/2006 как раз из такой породы боязливых. Лучше появиться сейчас и срубить хоть чуть-чуть денег у истосковавшихся по виртуальному футболу геймеров, чем опоздать на месяц-другой и гарантированно остаться с носом.

По цензурным соображениям

Местный интерфейс можно смело назвать чудовищным. Причем этот нелицеприятный эпитет следует считать комплиментом, во время написания статьи в голову лезли и более грубые выражения.

В первую очередь замечаешь, что игра запускается в архаичном окне. Такие выкрутасы позволяют себе лишь бесплатные любительские проекты, распространяемые через интернет. Но мы имеем дело с полноценным продуктом, за который разработчики просят приличные (даже по западным меркам) деньги. Впрочем, некоторые наверняка пожалеют даже о том, что по смехотворной цене купили Premier Manager 2005/2006 у российских пиратов.

Затем видишь тотальное засилье приставочных элементов. Игра параллельно вышла на PlayStation 2, и все в ней заточено под геймпад. На фиг было включать в PC-версию крестовину, в каждой части которой подвешен один из вариантов дальнейших действий? Ведь куда проще кликать грызуном по различным менюшкам, чем выверять каждый миллиметр ради нажатия на тот или иной участок креста.

Для очистки совести

Наличие подобных глупостей отбивает всякое желание продолжать знакомство с опусом Zoo Digital Publishing. Но такая уж наша работа.

Поиски признаков меда в бочке дегтя не привели ни к чему хорошему. В ходе процеживания были обнаружены: абсолютно бесполезные настройки внутриигровой механики; прошлогодние составы команд (хорошо, что клубы попались настоящие, а не вымышленные); отвратительная двухмерная трансляция поединка с безумными шариками вместо футболистов; шесть футбольных первенств (классическая европейская пятерка плюс чемпионат Шотландии) и пустая болтовня с начальниками и помощниками.

Срочно разжаловать в низшую лигу!

Всякий раз в начале нового чемпионата спортивная пресса обожает делать прогнозы, каким командам суждено бороться за медали, а каким уготована участь по итогам соревнования отправиться в более низкий дивизион. В нашем случае заниматься предсказаниями незачем, все понятно само собой. Совершенно бесполезно искать в Premier Manager 2005/2006 хотя бы один компонент, который бы дотягивал до уровня того, что нам продемонстрировали почти 10 месяцев назад в Total Club Manager или Football Manager. Герой этой страницы даже не способен биться на равных с провалившейся в прошлом году пятой частью Championship Manager. А что будет твориться, когда EA Canada и Sports Interactive выпустят в свет свои новые творения?

Однозначно перед нами самый главный претендент на вылет. Боюсь, такими темпами в следующем году очередной проект Zoo Digital Publishing не заинтересует даже тех, кому для убийства времени сгодится самый захудалый представитель жанра.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5 x 0.40	ИТОГО
Графика	6 x 0.20	
Звук и музыка	7 x 0.10	
Сбалансированность	6 x 0.20	5.6
Ценность для жанра	5 x 0.10	

В реальной жизни Зидан уже не сможет выйти на замену Фигу

Неожиданно для всех аутсайдер забил гол признанному мировому лидеру

Александр РАЙ

БЕРЕГИТЕ(СЬ) ЖЕНЩИН!

Жанр Аркадные автогонки **Издатель** 1С **Разработчик** Gaijin Entertainment **Английское название** Adrenalin: Extreme Show
Рекомендуется Pentium 4 1,2 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.adrenalin-game.ru

Суровая геймерская действительность такова, что в таком жанре, как автоаркада, изобрести что-нибудь радикально новое довольно сложно. Чтобы хоть как-то завлечь потенциального клиента, разработчикам приходится все более качественно работать над своими детищами, модернизируя графику, улучшая физическую модель, добавляя привлекательные трассы, новаторские автомобили, проработанную систему тюнинга...

Но не думайте, что отечественный проект "Адреналин-шоу" полностью меняет концепцию автомобильных аркад и претендует на принципиально новое место в этом жанре. Все гораздо банальнее. Конечно, некоторые элементы игрового процесса впечатляют оригинальностью, но база практически не изменилась. Есть автомобили, трассы, чуть-чуть тюнинга и... много красивых женщин.

The time has come

После создания профиля, игроку демонстрируют небольшой ролик, который, по сути, описывает сюжет игры. Нам предлагают поучаствовать в одном из самых зажигательных телевизионных шоу, название которого говорит само за себя - "Адреналин-шоу". Ведущие этого фантастического мероприятия - модные нынче господа Бачинский и Стиллавин. По замыслу создателей этой, безусловно, замечательной телепередачи, по всему миру отбираются двенадцать представительниц прекрасного пола. Каждой участнице выдают $40 тыс. наличными и предлагают приобрести один из восьми спортивных автомобилей. Будущим гонщицам предстоит ознакомиться с правилами дорожного движения, научиться виртуозно управлять дорогостоящим болидом, заключать контракты с компаниями, проводить PR-акции и, в конце концов, оставив позади соперниц, стать победительницей телешоу.

С первых кадров игры становится ясно, что разработчики трепетно отнеслись к созданию продукта. Это заметно даже после беглого взгляда на профессионально оформленный и очень функциональный интерфейс. При выборе трассы можно открыть информационный дисплей, где игрока ждет не только подробное описание трека, но и маленькое окошко, в котором демонстрируется место проведения соревнования с высоты птичьего полета. Красиво, удобно, продвинуто.

Нет, сынок, это фантастика

Эх, красота-то какая! Лепота...

Совершаем цепочку из нескольких эффектных трюков - прыжок, кувырок и переворот. За такое выступление можно получить немало экстремальных очков

Диалог с игрой проходит спокойно и в весьма дружественной обстановке: необходимые настройки под рукой, кнопочки симпатично анимированы, бэкграундом служит антураж съемочной площадки, на переднем плане позирует фотографам дама нашего выбора...

Сущность геймплея отличается от того, что мы привыкли видеть в других автосимуляторах. Все вращается вокруг рейтингов, основанных на реакции зрителей. Героине начисляется три вида очков: агрессивные, спортивные и экстремальные. Система рейтингования довольно проста: если число взрывов, трупов, разбитых стекол и потрепанных причесок растет в геометрической прогрессии - будет отмечено проявление агрессии. Чисто вошли в поворот (это не так-то просто, как кажется), развили огромную скорость - зашкалит спортивный индикатор. Наконец, чем больше "безбашенности" в трюках, тем выше экстрим. Тут то и начинается некоторая доля фантастики. Проехать сотню другую метров на двух колесах, подлететь на гигантском трамплине в воздух и исполнить над землей невероятный самолетный вираж, "дать" по передним тормозам таким образом, чтобы машинка совершила невообразимый кувырок... Настоящее автокаскадерство! "Адреналин-шоу" изящно заставляет геймера забыть о реальности и бросает его в пучину ураганного и захватывающего геймплея.

"Чуть помедленнее, кони..."

По замыслу Gaijin, разнообразие типов заездов - один из самых привлекательных аспектов игры. Что ж, замысел достойно воплотился в реальность. Разберем самые примечательные режимы. Изначально доступен всего один - стандартный заезд. Здесь зрители отдадут свои предпочтения тому, кто рационально совместит в своем выступлении все три типа поведения: выполняйте головокружительные трюки, "гоните" на предельной скорости, тараньте оппонентов, в общем, занимайтесь всем, чем душе угодно.

По мере прохождения игры появятся другие типы заездов. В гонках на выбывание все предельно просто: требуется очень быстро пройти трассу, на финише каждого круга выбывает, оказавшийся на последней позиции лузер. Впечатляет заезд в формате "Предельные скорости", где игроку нужно сделать все, чтобы стрелка спидометра не опустилась ниже заданного числа. К концу такого соревнования скорость достигает совершенно невероятных значений - 250-300 км/ч. Если хотите реального "отрыва" - смело включайте режим прыжков. Незабываемое ощущение - лететь на уровне крыш многоэтажек! Аркада? Никто и не сомневался. Точно такие же эмоции вызывают заезды с трюкачеством. Вот где настоящий драйв! Описывать то, что происходит в этом беспределе, просто нереально.

Эх, хорошо пошла сегодня...

Кто сказал, что мы не птицы?

Восемь предоставленных в наше распоряжение машин являются полноценными концепт-карами. Девелоперы клянутся, что в их создании участвовали талантливые автомобильные дизайнеры. Каждый автомобиль доступен в двух вариантах: кабриолет или купе. Вот их характеристики.

Cavalli Supreme

Тип привода:	задний
Вес:	1.500 кг
Мощность двигателя:	440 л.с.
Разгон до 100 км/ч:	3.8 с
Стоимость:	$72 тыс.

PromoZ

Тип привода:	передний
Вес:	1.500 кг
Мощность двигателя:	475 л.с.
Разгон до 100 км/ч:	5.0 с
Стоимость:	$50 тыс.

Jet SLI

Тип привода:	полный
Вес:	1.600 кг
Мощность двигателя:	480 л.с.
Разгон до 100 км/ч:	4.1 с
Стоимость:	$25 тыс.

Armadillo

Тип привода:	передний
Вес:	1.400 кг
Мощность двигателя:	500 л.с.
Разгон до 100 км/ч:	4.2 с
Стоимость:	$25 тыс.

Gallary GT

Тип привода:	**передний**
Вес:	**1.300 кг**
Мощность двигателя:	**450 л.с.**
Разгон до 100 км/ч:	**3.4 с**
Стоимость:	**$52 тыс.**

Tarantula SPD Turbo

Тип привода:	**задний**
Вес:	**1.600 кг**
Мощность двигателя:	**490 л.с.**
Разгон до 100 км/ч:	**3.8 с**
Стоимость:	**$65 тыс.**

Elises TinyS

Тип привода:	**задний**
Вес:	**1.400 кг**
Мощность двигателя:	**495 л.с.**
Разгон до 100 км/ч:	**3.1 с**
Стоимость:	**$65 тыс.**

Golfstream 4x

Тип привода:	**полный**
Вес:	**2.150 кг**
Мощность двигателя:	**700 л.с.**
Разгон до 100 км/ч:	**3.9 с**
Стоимость:	**72 тыс.**

Чтобы обогнать оппонента, приходится прибегать к вот таким хитростям

Это надо видеть собственными глазами. Не менее интересны и "Спортивный заезд" (все максимально приближено к симулятору: требуется приехать первым, не используя нитрос) и дефматч (взаимное уничтожение).

Трассы подразделяются на два вида: спортивные, где проводятся обычные заезды, и арены для сражений на выживание или демонстрации трюков. Широкие проспекты современного мегаполиса, узенькие улочки уютного средневекового городишка, красоты парижского Лувра, взлетная полоса авианосца - вот далеко не полный перечень локаций, где оставят след жженой резины гигантские "катки" суперкаров.

Понравилась комментаторская работа Бачинского и Стиллавина. Они анализируют все события, происходящие на трассе, разбавляя реплики пикантными остротами, временами опускаясь до банальных пошлостей. Возможно, у такого "стиля" найдутся свои поклонники. Для создания саундтрека были лицензированы композиции таких команд, как "Черный Обелиск", Purgen, "Би-2". Эти имена говорят сами за себя, не так ли?

А в чем фишка?

А фишка в том, что главное достоинство игры заключается в... адреналине. Игрок погружается в недоступный в реальности мир безумных скоростей, когда окружающее пространство смешивается в многоцветный коктейль, время замедляет свой бег, и остается только ощущение пьянящего восторга. Большой респект авторам! Дополнительные дозы получаешь от невероятного эффекта ускорения, при выполнении трюков, основанных на аркадной физике. Движение смоделировано таким образом, что на большой скорости можно мчаться чуть ли не по потолку, выбирая наиболее эффектный способ преодоления очередного препятствия. За 2-3 секунды на экране происходит столько, что порой не успеваешь вовремя среагировать. Так и формируется адреналиновый геймплей "Адреналина". Удивительный случай, когда название в полной мере соответствует содержанию, не находите?..

Очень здорово реализованы нитроускорения. На автомобилях по умолчанию применена система закиси азота, но после установки специального "ускорителя", выхлопные трубы начинают изрыгать настоящее пламя! В результате существенно увеличивается скорость, но использовать данную возможность бесконечно, конечно же, нельзя. В нижней части игрового экрана удобно расположилась специальная полоска-индикатор, которая отображает запасы "веселого" газа. Когда используется закись азота или другие "Адреналин - девайсы" (см. ниже), полоска постепенно сокращается. Чтобы пополнить "заряд", участницам нужно зарабатывать рейтинговые очки, и, самое главное, играть на публику. Это чем-то напоминает NfSU2, только чуть-чуть по-другому. Зажимаем кнопочку "Z", и девушка начинает мило махать ручкой, строить глазки и посылать воздушные поцелуи невидимому оператору, а зрители, в свою очередь, отдают предпочтение именно ей. Неизвестно, каким образом пополняется запас NO2, наверное, телезрители имеют некие псионические способности... Впрочем, любые игры имеют право на условности.

В ногу со временем

На достойном уровне находится визуальная составляющая. Надо отдать должное разработчикам: автомобили и трассы проработаны просто великолепно, причем картинке присуща некоторая доля приятной глазу насыщенной красочности, характерной для всего жанра аркадных симуляторов. Особенно запомнились великолепные блики на кузовах автомобилей. На "ура" получилось и все, что связано с "огненными" эффектами: переключения передач с перегазовками, "огненные драконы" и прочие

Одна из самых захватывающих трасс - Лувр. Благодаря немыслимым трамплинами можно совершать виртуозные прыжки и взмывать в небеса, навстречу "Боингам"...

стритрейсерские примочки, приводящие к взрывам и пламени, вырывающегося из выхлопных труб во время ускорения... Правда, конфигурация системы для этих чудес должна быть соответствующей: со всеми графическими наворотами, максимальной детализацией текстур и наивысшим качеством освещения требуется видеокарта, не уступающая по мощности Radeon 9800XT. Обладатели же более слабых видеокарт могут не расстраиваться: для снижения "тормозов" можно полностью отключить звук, хотя погружение станет однобоким.

Результаты ударов и столкновений с препятствиями сказываются на внешнем виде автомобилей, но никак не влияют на их управляемость. Когда уровень количество повреждений достигает критической отметки, игрок становится свидетелем потрясающего взрыва. Неправдоподобно, зато чертовски весело. Тем более что это ничем особенным не грозит: секунду спустя автомобиль полностью восстанавливается, предоставив возможность нагнать оторвавшихся противников с помощью всемогущего нитро.

То, что нужно каждому мужчине

Автомобили. Всего их восемь и все они - концепт-кары, разработанные профессиональными дизайнерами. Каждый уникально проработан, с индивидуальными параметрами вождения и специфическим экстерьером. Уже изначально они выглядят очень неплохо, а после соответствующего вмешательства со стороны игрока в виде установки обвеса и раскраски кузова, замечательными экземплярами можно просто любоваться.

Присутствует три вида автоузлов - обычный, который установлен по умолчанию, улучшенный и спортивный. Учитывая, что заменяемых частей немного (двигатель, трансмиссия, подвеска, глушитель, обвес и спойлер), получается относительно небольшое количество вариантов. С другой стороны, а нужен ли этот тюнинг? Если игрок хочет поучаствовать в ночных гонках на деньги (а еще ему нравится крутая неоновая подсветка днища), то он запускает NfSU2.

В "Адреналине" концепция автогонок представлена по-иному. Гейм меру доступны несколько вымышленных агрегатов, именуемых "Адреналин-Девайсами", которые предназначены для активации супервозможностей машин. Ускоритель, автовыравнивание, управляемая аэродинамика, ремонт в движении и даже ударная волна - все эти приборы являются плодом творческой фантазии девелоперов. Вот бы еще пулемет... Что касается внешних данных наших спорткаров, то имеется возможность не только подобрать цвет кузова, бамперов и спойлера, но и нанести пэйнтбрашинг.

Кроме автогонок, в "Адреналин-шоу" присутствует элемент экономического менеджера: чтобы не остаться в "аутсайдерах", нужно заключать рекламные контракты. Держатели брендов выступают в роли спонсоров состязаний. Проиллюстрируем этот момент на конкретном примере: производитель напитков, например, Coca-Cola, готова выплатить энную сумму, если гонщица одолеет всех оппонентов в трех заездах на выживание. Условие только одно: на капоте обязательно должна красоваться известная красно-белая символика. Что касается PR-акций, то здесь все довольно просто: за весьма скромные суммы можно распространять слухи, печатать скандальные статьи, давать интервью разношерстным изданиям, в общем, делать все для того, чтобы хрупкая женская фигурка постоянно оставалась в центре внимания. Благодаря пиару заметно повышаются рейтинги, набранные за время гонки. Скажем, статья в газете о планах героини побить мировой рекорд скорости, поднимет спортивный рейтинг на несколько позиций.

В поисках кайфа

Складывается впечатление, что все обещанные в пресс-релизах и интервью фичи разработчики сумели воплотить в игре. К "Адреналину" хочется возвращаться снова и снова: испытывать то неподдельное ощущение скорости, любоваться дизайном концепт-каров, наблюдать за эксцентричными действиями героинь и крушить автомобили в продуманном дефматче. Хотите высоких прыжков? Ладно, количество трамплинов на трассах будет превышать все допустимые пределы. Любите высокие скорости? Не вопрос - 500 км/ч - и это не предел. Замечательная графика, экстраординарные спецэффекты, лицензированная музыка и аркадная физика, в общем - идеальное развлечение. Наслаждайтесь.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Как гласит известная пословица, свято место пусто не бывает. Следуя глубокому смыслу данного изречения, гайдзиновцы продали все рекламные площади популярным брендам. Рассекая по виртуальным трассам, игрок созерцает на щитах рекламу Coca-Cola, сухариков "Компашки", а на воздушных шарах - символику бритв от Gillette...

Заключая контракты с многочисленными компаниями, многие из которых имеют реальный прообраз, игрок неизбежно становится потребителем рекламной информации. Иногда это очень раздражает, все-таки мы погружаемся в игровые вселенную чтобы отвлечься от реальности с ее проблемами, хлопотами и навязываемыми услугами в том числе... С другой стороны, если подобный ход скажется в положительную сторону на качестве конечного продукта, неужели мы не закроем глаза на подобное "безобразие"?

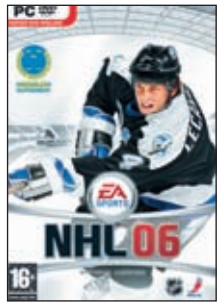
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0.40
Графика	8	x 0.20
Звук и музыка	9	x 0.10
Управление	8	x 0.20
Ценность для жанра	8	x 0.10

ИТОГО 8.1

Владимир ЧАПЛЫГИН

УНЫЛОЕ ТОПТАНИЕ НА МЕСТЕ



Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Electronic Arts, Софт Клаб **Разработчик** EA Canada **Рекомендуется** Pentium 4 1.7 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.softclub.ru/games/game.asp?id=10360&sec=1

Год назад грандиозное противостояние главы профсоюза игроков Боба Гуденау и комиссара лиги Гэри Бэттмена привело к отмене целого сезона. Сотни тысяч зрителей не смогли попасть на трибуны, команды потратили кругленькие суммы на поддержание клубной инфрастуктуры, спонсоры потеряли уйму денег из-за сорванных контрактов, львиная доля хоккеистов маялась без дела. В общем, от простоя выиграли, как это ни странно звучит, только россияне. Несколько сильных спортсменов отправились к нам на заработки, причем часть из них решилась задержаться в нашем чемпионате и на следующий сезон. Американцам и канадцам оставалось от безысходности обращаться за помощью к NHL 2005, хоть там никто не мешал хоккеистам выходить на лед и защищать цвета любимых команд.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Шаткие условия мира

После скандала с локаутом в НХЛ установились следующие финансовые правила. С этого сезона на зарплаты игроков лига отдает 54% своих доходов. Установлен четкий диапазон клубных зарплат: не ниже $24 млн. и не выше $37 млн. в год. Причем ни один хоккеист не имеет право получать в год свыше 20% от платежной ведомости клуба, то есть более $7.8 млн. Сумма доходов новичков НХЛ ограничена $850 тыс. и очень жесткой системой распределения бонусов.

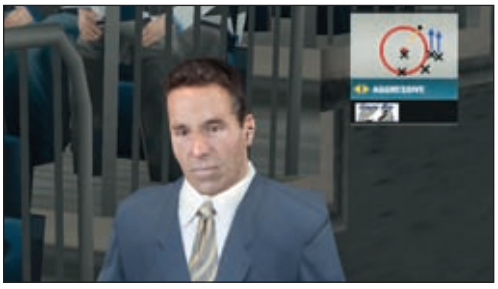
Все хорошо, что хорошо кончается. В ходе семнадцатых по счету июльских переговоров наконец-то был достигнут консенсус, даже удалось спасти традиционный драфт новичков. Профсоюз пошел на попятную и в новом шестилетнем договоре согласился урезать все действующие контракты аж на 24%. 21 июля, после более 400 дней локаута, НХЛ официально объявила о возвращении к нормальному функционированию. Подводя итоги, можно утверждать, что профсоюз игроков потерпел сокрушительное поражение. Ведь не зря место Боба Гуденау теперь занимает Тед Саскин.

Действие наугад

К чему это напоминание об истории окончания скандала? Да к тому, чтобы вы лучше могли понять, в каком затруднительном положении оказалась EA Canada во время создания очередного эпизода своего знаменитого хоккейного сериала. Официальная дата открытия тренировочных лагерей команд НХЛ была назначена на 12 сентября. Только после наступления сего "судного дня" можно было более-менее точно судить о том, с какими составами команды войдут в этот сезон.

У разработчиков возможность спокойно понаблюдать за тем, чем закончится прошлогодний массовый исход хоккеистов за океан, отсутствовала, ибо 13 сентября коробка с NHL 06 уже лежала на полках магазинов по всему миру. В прошлом году с этим было намного проще. Да, локаут. Да, никто не играет. Но ориентировочные составы-то всем уже известны. Несмотря на то, что за основу были взяты ростеры от 31 августа 2005 года, во многих вопросах нынче девелоперы действовали практически вслепую. Например, канадцы угадали с форвардом сборной России Федором Федоровым - бывший игрок отечественной "Магнитки" числится в составе

А глаза такие добрые-добрые



Всем нравится купаться в лучах славы

Шайба давно опустилась на лед, а чудо-бутылочка все еще парит в воздухе

И чего такого интересного он там нашел?

И вот так я вчера натянул кирзовый сапог себе на ногу...

"Ванкувер Кэнакс". Зато нападающего "Химика" Илью Ковальчука они отправили в "Атланту". Хотя в момент написания данной статьи переговоры представителей этого клуба со звездным спортсменом зашли в тупик.

На вкус и цвет товарищей нет

К сожалению, все заявленные разработчиками грандиозные новшества на поверку оказались малозначительными вещицами. Взять хотя бы преподносимое с превеликой помпой возвращение к классическому геймплею. Интересно, кто сказал разработчикам, что NHL 94 был идеален во всех отношениях? Конечно, размашистые атаки с уменьшением сопротивления со стороны соперника добавляют динамизма и повышают напряжение, но далеко не все поклонники сериала воспримут эту фичу на "ура". Уменьшение числа силовых приемов - дело хорошее, но все-таки перед нами спортивный симулятор, а не махровая аркада. Все предыдущие годы EA Canada шаг за шагом шла в сторону увеличения доли реализма, зачем же так резко выбирать иной путь развития?

Впрочем, в вашем покорном слуге говорит поборник устоявшихся традиций. Для ряда геймеров свободное закрепление в чужой зоне и применение различных финтов стали несомненными плюсами. Но при этом не стоит забывать о правдоподобной статистике. Фантастическое число выходов один на один (а то и по два-три человека на бедного голкипера), возможность при помощи обводки проскочить сразу мимо нескольких защитников, огромное число результативных ударов по воротам из любых позиций и целая куча тому подобных моментов, откровенно убивающих достоверность трехмерного матча.

Засилье аркадных элементов, или Повод для ожесточенных дебатов

Еще один спорный момент - это свежая фишка под названием EA SPORTS Skill Stick. Разработчики ухватились за эту идею как за спасительную соломинку и наделили всех звездных хоккеистов умением при сближении с вратарем соперника использовать недоступные всем остальным навыки. На геймпадах (кстати, настоятельно рекомендуем обзавестись сей полезной штуковиной; в игре специальная предматчевая заставка дает пояснения по управлению на примере продукции от Logitech) "Клюшку мастера" повесили на один из аналоговых рычажков. Легкое движение пальцем руки, и ваш подопечный отмачивает первоклассный фокус: удар клюшкой по находящейся в воздухе шайбе, разворот на 360 градусов с последующим щелчком, бросок между ног и обработка шайбы под удар при помощи конька. В принципе, такие же номера разрешается отмачивать и остальным игрокам команды, только ничего путного из этих попыток не выходит.

Никто не отрицает, что в реальной жизни некоторые игроки забивают такие голы, что просто диву даешься. Но опять же возникает вопрос о реалистичности подобных моментов. Ведь

Звездный хоккеист способен творить на льду чудеса

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Лицензионный переполох

Преднамеренно или нет, но при запуске официальной странички NHL 06 на первых порах EA Canada разместила под логотипом игры надпись "эксклюзивная лицензия". Быстрее всех тревогу забили представители конкурирующей компании 2K Sports. Мол, как же так? А как же наш приставочный NHL 2K6? Неужели нам перекрыли воздух с хоккеем точно так же, как и с американским футболом? Просим немедленно внести ясность! Через несколько дней словосочетание поменяли на "официальную лицензию". Видимо, канадцы хотели выдать желаемое за действительное.

EA Canada тщательно следила за тем, чтобы провокационная надпись не пробралась на финальный вариант логотипа

В детстве вратарь гостей профессионально занимался балетом

Через секунду пройдет классный удар с левой

никто не помешал мало кому известному белорусскому сборнику Копотю забить чудесную "плюху" прославленному шведскому вратарю Сало (в том легендарном олимпийском матче шайба после отскока от каски голкипера пересекла заветную красную линию). Так почему на подобные вещи в виртуальном спорте способны только игроки, над которыми горит огромная синяя звезда?

Или все-таки симулятор?

Что действительно порадовало, так это фишка R.P.M. (Realistic Puck Momentum). Новая физическая модель поведения шайбы мало чем отличается от реальной. Каучуковый диск может нанести травму (чаще всего хоккеисты отделываются легким испугом и картинно трут поврежденное место, но иногда они вынуждены отправляться на скамейку запасных) или же неожиданно встать на ребро, что приведет к абсолютно непредсказуемой траектории полета. Данное нововведение бросается в глаза, когда пронзившая сетку шайба сбивает вратарскую бутылочку с водой. Интересно, почему у всех команд она огромная, только синего цвета и почему-то "путешествует" по одним и тем же маршрутам? После созерцания столь однообразной картины задаешься вопросом: а настолько ли правдива в игре физическая модель?

Разработчики утверждают, что скорость катания по инерции целиком и полностью зависит от роста и веса хоккеистов. Рослые и плотные спортсмены медлительны и закручивают виражи большего радиуса, чем низкие и легкие "бегунки". Однако, когда царствует полуаркадный геймплей, миллисекундная разница в общем-то и не замечается. На что действительно обращаешь внимание, так это на действия во время ускорения. Набирающий обороты игрок отпускает шайбу вперед и ведет ее лишь одной рукой, а другой помогает телу осуществлять рывок. В этот момент контроль спортивного снаряда минимален и даже самые первоклассные игроки не могут воспользоваться "Клюшкой мастера". Все как в реальной жизни.

Песни ледовой дружины

Из-за того, что во главу угла в NHL 06 поставлена атака, искусственный интеллект защитников кажется средненьким. Если раньше AI компенсировал отсутствие сообразительности чрезмерно частыми силовыми приемами, то теперь он тщетно пытается удержать вас у своей синей линии. При грамотном использовании перепасовки и финтов начинается откровенное избиение младенца. Финальные счета а-ля 12:3 отнюдь не редкость. Менее опытные геймеры подходят к финишу третьего тайма с результатом 11:10, что тоже не радует. Надеемся, в следующем году разработчики возьмут атаку из нынешней версии и скрестят ее с железобетонной обороной из прошлогодней части.

Поведение вратарей - это вообще отдельная песня. Создается ощущение, что всех голкиперов набирали из

У меня такой большой подбородок и пуленепробиваемая щетина, что ремешок от шлема рвется на части

Опять Чубайс отключил нам электричество за неуплату. Придется кататься в кромешной темноте

Защитники стояли, как истуканы, и прозевали простой пас на пятачок

Во время игры в большинстве очень важно взять первое вбрасывание

выпускников одного и того же циркового училища - акробаты они еще те! Так часто пластаться в шпагате сумеет далеко не каждая звезда арены. Случается, что за матч голкипер успевает показать гимнастические этюды раз эдак десять, и при этом нигде у него ничего не болит. Даже как-то странно такое видеть.

Подпорченная кровь династии

Произошли незначительные изменения в режиме "Династия". Добавлена статистика по лиге, конференциям и дивизионам, на законное место вернулся матч всех звезд. Причем как в формате "Запад против Востока", так и "Америка против остального мира". А как вам вариант окунуться с головой в симулированный матч и в критический момент преломить ход игры? Разумеется, за геройское вытягивание команды за волосы из пораженческого болота начисляются внушительные призовые суммы.

Не обошлось и без недостатков. Хоккеисты по-прежнему прокачиваются с самого начала, да так сильно, что через три сезона львиная доля из них может похвастаться 99 единицами в показателе Speed. Также за искусственным интеллектом замечен "косяк" с мастеровитыми новичками. Какой бы классный игрок не прибыл в команду противника (будь то только что подписанный из числа свободных агентов или же хоккеист из трейда), он маринуется на скамейке запасных, пока кто-то из "стариков" не получит травму. Вот тогда путь в основной состав для него становится открытым. Скорее всего, второй недочет будет исправлен в одном из ближайших патчей, а вот первый тянется еще с прошлого года. Мелочь, а неприятно.

Великая мистификация, или Куда приводят разбитые мечты

Пожалуй, самым слабым звеном оказалась визуальная составляющая. Нет, с качественной картинкой в игре все в порядке. Очень здорово смотрится улучшенный терраморфинг поверхности: в местах с наибольшим скоплением хоккеистов лед постепенно превращается в кашицу, игроки в режиме реального времени оставляют следы от коньков. Плюс красочные повторы крупным планом опасных моментов между периодами и по окончании встречи.

Проблема заключается в следующем: вместе с другими спортивными симуляторами от EA ближе к весне NHL 06 дебютирует на приставке нового поколения Xbox 360. Летом птенцы гнезда Билла Гейтса так ярко расписывали ее неимоверную техническую мощность, а канадские программисты так сильно расхваливали графику своего грядущего творения, что у публики где-то на уровне подсознания сложилось впечатление, что картинка намечается экстра-класса, в том числе и в версии для PC. Релиз расставил все по своим местам. Уж даже и не знаем, за счет чего игра собирается прибавить на новой X-коробке, но на существующих платформах она смотрится чуть-чуть получше предшественницы. Даже на самых навороченных видеокартах наблюдается примерно одно и то же. В общем, ничего революционного нет и в помине. Из сезона в сезон программисты добавляют пару-тройку графических примочек, не более того. Нынешний не стал исключением.

"А напоследок я скажу..."

Лучше всего для характеристики NHL 06 одним предложением подходит "ничего нового, но все еще интересно". Увы, но летающие бутылочки с водой оказались самым ярким впечатлением. Когда среди якобы революционных новинок на первый план выходит такая мелочь, впору бить в набат и кричать "Караул!" Такими темпами сериал рискует превратиться в эдакого чемпиона-алкоголика, у которого за душой есть только былые победы, а в настоящем - непроглядная серость.

Вид сверху из-под перьев случайно залетевшей под купол арены птицы

И кто сказал, что 13 - несчастливое число?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0.40	ИТОГО
Графика	8 x 0.20	
Звук и музыка	9 x 0.10	
Реализм	8 x 0.20	8.0
Ценность для жанра	7 x 0.10	

ГЕРОИ-ПАЦИФИСТЫ

Махмуд

Пусть не кажется порою, что сражаться будет просто.
Мы - отважные герои очень маленького роста.
Машина времени. "Маленькие герои"

Жанр Аркада **Издатель** Codemasters **Разработчик** IR Gurus **Рекомендуется** Pentium 4 2.5 МГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Сайт** www.heroesofthepacific.com

Опустились руки... Джойстик заржавел... Остались только верная мышка и убитая напрочь клавиатура. Хардкорного "Ила" уже как-то слишком много, а Secret Weapons over Normandy пройдена вдоль и поперек, с попутным занесением в протокол каждой огневой точки и самолета. Баста!

Вылет с той стороны Земли

"Подождите!" - с доброй улыбкой психотерапевта на лице говорят наши практически антиподы. - "В далекой-предалекой Австралии есть лекарство, которое уже летит к вам со скоростью бешеного кенгуру в период нереста". Глядим в почтовый ящик - вот оно! Коробочка, которую помимо нас получили еще и счастливые владельцы всевозможных консолей. Но их радость не так интересна, нам она нужнее, ведь не настолько часто на нежно любимой нами платформе появляются энергичные аркадные симуляторы, способные помочь нам скоротать ночку-другую.

Лейтенант Кроу с детства бредил самолетами, и вместе с ним страдал по небу его братишка, а уж папа вообще был летчиком и таскал любимых деток с базы на базу. Отец погиб, а выросшие дети занялись общественно-полезным трудом: один стал моряком, а второй, герой нашего рассказа, пошел по стопам предка, то есть стал пилотом. Оба попали на службу в Тихоокеанский регион, а точнее, в Перл-Харбор. Далее было нападение японцев и гибель "Аризоны", на которой ходил братишка, и наш пилот остался один. "Моя месть будет ужасна, никто не смеет пинать Америку и уйти после этого просто так", бла-бла-бла и все такое. Ну и, пожалуй, все, на этом нежно-патриотические слюни кончаются, дальше идут кровавые разборки с японцами, полеты-стрельбы и победа разума над неживой материей.

Апгрейд не прошел бесследно. Теперь у нас вот такой красавец

Бороться с врагом всего прогрессивного человечества можно самыми разными способами. Игра предоставляет целых пять путей для этого - кампании, исторические задания, "быстрые" миссии, отдельные задания и мультиплеер для особо одаренных. Правда, тут есть парочка нюансов, шустренько превращающих пять видов игры в четыре, а, если постараться, то и в три. Скажем, как только вы успешно завершили одно из заданий кампании, оно тут же влетает в список "отдельных заданий", который до начала игры был девственно чист. Исторические задания - секция, конечно, обособленная, но, вот незадача, таких миссий всего пять, и пополняется исторический архив раз в пятилетку, после выполнения особенно трудных задач кампании. Итого, в игре полноценно задействованы только кампании, а на все остальное можно с чистой совестью забить.

Из пушек по...

Но зато именно в кампаниях можно разыграться по полной программе. Десять кампаний, насчитывающих, в общей сложности, двадцать шесть полноценных миссий - это, скажу вам, не набор пластмассовых паровозиков для детей до трех лет. Хочется экшна? Его у нас есть, причем с самого начала, с обучающих миссий, когда игрок прыгает в корыто, именуемое тренировочным самолетом, и начинает бороться с управлением.

Нет смысла описывать миссии. Кто видел хотя бы одну из них, тот видел их все. Главное, что они напрягают в хорошем смысле этого слова. Битва за память потомков начинается мгновенно и бесповоротно, иногда даже взлететь толком не удается. Промежуточные задания сыплются на пилота со скоростью хорошо прожаренного попкорна из сковородки. Срочно сбить пяток са-

Подобный фейерверк сопровождает нас на протяжении всех миссий. Мелочь, а приятно

молетов там, потом успеть спасти адмирала, которого преследует стадо взбесившихся джипов, а попутно завалить бомбардировщик, покушающийся на единственную в регионе переправу. Одни задания главные, другие - второстепенные, их текст мелькает на мониторе как раз в те моменты, когда обратить на него внимание просто нет возможности - враги наседают. Разбираться приходится в передышках между налетами, включив карту региона и шустренько просмотрев список того, что вам наговорили в эфир, когда ваш рассудок метался между небом и землей. Сами мини-миссии просты, но они следуют друг с другом как раз в такой последовательности, чтобы все задание не выглядело тупым боем с активными мишенями. Редкое достоинство в играх такого рода, поэтому, не боясь промахнуться, заносим это в список плюсов.

В некоторых случаях, когда одному становится совсем невмоготу, к игроку неслышно подкрадываются его напарники, которыми можно управлять с помощью аж четырех кнопок. Они в меру тупы, умеют не подставляться под выстрелы и с довольно приличной меткостью всаживают очередь за очередью в проклятых агрессоров.

Нам разум дал стальные руки-крылья

Борьба с врагом не проходит бесследно для персонажа и его самолета. Вернее, самолетов, потому как по мере прохождения игры вам придется столкнуться с полутора сотнями моделей летательных аппаратов, из которых полетать можно будет более чем на тридцати.

Ну, так вот, после каждой миссии становится доступной еще пара-тройка самолетов, а те, что у вас уже есть, можно апгрейдить. А вот это уже совсем другая песня, здесь все не так, как мы привыкли. Нам ведь что надо... Получил очки опыта, раскидал пару на броню, пару на скорость, остальное - на пушки. Ан нет, обломайтесь, милостивые государи, история вносит свои коррективы в геймерскую жизнь. Нынче апгрейд самолета представляет собой замену одной модели самолета, вполне реальной, на ее модификацию, тоже имевшую место в реальной жизни.

Что же касается самих полетов, то здесь слово “реализм” резко теряет силу. Его тут нет как класса. Разумеется, никто не ставил его во главу угла, умные разработчики вообще не заморачивались по этому поводу, они реализовали лишь ограниченную возможность управления самолетом, представив его лишь в виде средства для доставки огневой силы в небо. Джойстик, со всем обилием кнопок и ползунков, здесь нужен лишь для того, чтобы дергать самолет в разные стороны и время от времени постреливать в особо надоедливых врагов. Потому и настроек для него полнейший и неубиваемый минимум. Убрать шасси - фигушки, выпустить закрылки - забудьте навсегда. Свалиться в штопор? Да вы что, как можно! Только падать плашмя, слегка опустив хвост. Даже по-человечески сесть и то не получится. Аркада, чего там говорить...

И твоя красота отразится в боках моего коня

За что я окончательно и бесповоротно полюбил эту игру, так это за антураж. Абсолютно стильный и потрясающе красивый, оформленный в виде открыток и постеров тридцатых-сороковых годов прошлого века, он по-человечески радует, и каждая заставка, возникающая в промежутке между запуском игры и стартом миссии, просто поднимает настроение. А еще музыка, как раз в цвет всему происходящему на экране. Все просто супер, спасибо, господа разработчики, с меня пиво.

Не подкачала в игре и графика, созданная на лицензированном RenderWare. Очень красиво исполнены самолеты. Наши (в смысле, американские), конечно, получше: полигончиков и текстур на них не пожалели, справедливо посчитав, что на врага долго смотреть не пристало, его надо как можно поскорее раздербанить на тряпочки. Дым за сбитыми самолетами выглядит вполне даже ничего, только вот кончается он как-то быстро. Единственное, что совершенно не радует, так это модель повреждений, которой, по сути, нет. Но зато офигенно красивое пламя из пушек-пулеметов. Жаль, что во время игры нельзя покрутить камеру и посмотреть на себя со стороны. Здесь только несколько фиксированных видов, включая обзор из кабины, который абсолютно неинформативен, так что лучше всего будет использовать привычный для нас вариант “из-за хвоста”.

Но, по большому счету, если уж вы так жаждете посмотреть на себя любимого, то, после окончания миссии можно посмотреть ее запись, со всеми звуками, эффектами и прочей чепухой. Здесь уж камеру можно крутить как хочешь, особенно мне нравится вид “сзади-слева”. Такое впечатление, что бой снимает ведомый: камера не следует строго за самолетом, а немного “плавает”, благодаря чему создается впечатление “повышенной” реалистичности происходящего. Жаль, что сохранить запись нельзя.

Звуковое оформление боев не блещет. Повторяемость фраз довольно высока, и, если вам приходится задержаться на задании, это частенько достает. Во всем остальном звук весьма и весьма.

Ну не знаю я, к чему тут еще придраться! Отстаньте от меня!

В океане нынче тихо...

...а плюс к этому симпатично, интересно и играбельно. Если “Герои” нравятся после первой кампании, то хорошее времяпрепровождение гарантируется вплоть до финальных титров. Жаль только, что не симулятор. H

Японцы наконец-то напали. Специально, наверное, подбирали день, чтобы облачность в кадр попала

Наша огневая мощь сравнима только со Змеем Горынычем

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0.35	ИТОГО
Графика	8 x 0.15	
Звук и музыка	8 x 0.55	7.3
Управление	5 x 0.65	
Ценность для жанра	7 x 0.25	

КУРСКАЯ ИГРОВАЯ АНОМАЛИЯ

Дилемма

Александр ВАСНЕВ

За авторскими играми большое будущее...
Из речи С. Орловского на КРИ-2005

Игра "Дилемма", с которой наши читатели могли познакомиться в августовском номере "Нави", сразу показалась нам интересным и многообещающим проектом, даже, пожалуй, слишком многообещающим, чтобы оказаться правдой. Однако дизайнер курской компании 4reign Studios Сергей Шуклин сделал все возможное, чтобы убедить нас в обратном...

Навигатор игрового мира: **Привет, Сергей! Расскажите нам немного о себе: почему вы решили заниматься играми, как расшифровывается название вашей студии - словом, как вы докатились до жизни такой?**

Сергей Шуклин: Большинство из наших сотрудников были знакомы и до начала работы над проектом. Как только мы узнали о личных пристрастиях каждого из нас побольше (пристрастиях к программированию и моделированию), появилась такая идея. Тогда казалось, что нас ожидает большое и светлое будущее, да и желающих приобщиться к нему было достаточно - аж восемь человек. Но постепенно жестокая реальность вносила свои коррективы, поэтому до создания компании дожили всего четверо (*остальных съели? - прим. ред.*). Это, можно сказать, была предварительная стадия естественного отбора. Однако сейчас, когда у нас есть что показать, идея нашего проекта стала захватывать все больше и больше умов, и на данный момент мы можем похвастать достаточно хорошей и сплоченной командой.

Что касается названия компании, то это, по сути своей, говорящее имя собственное, так как содержит в себе упоминание о первоначальном количестве основателей и некую отсылку к нашей национальности (foreign - в перероде с английского "иностранный"). Это так мы себя позиционируем по отношению к западному миру, как иностранцы. Ну, а если честно, в названии также заключается некий скрытый подтекст: если переводить число ”четыре” в созвучии с морфемой английского языка как предлог "for" и отдельно слово "reign", то полученное словосочетание будет носить несколько амбициозный характер, буквально "чтобы править".

НИМ: **Почему в качестве дебютного проекта вы выбрали именно адвентюру; жанр-то сейчас не в фаворе?**

СШ: Мы посчитали, что именно в данной сфере у нас остался шанс пробиться в среду разработки игр. А если нам удастся путем добавления некоторых оригинальных элементов в "Дилемму" привлечь к этому жанру новых игроков, тогда мы будем считать, что наш выбор был сделан не зря. Вот, например, элементы RPG, так называемые "материя" и "дух", будут присутствовать повсюду и неизбежно влиять на геймплей. С их помощью мы хотим дать возможность игроку подходить к решению той или иной загадки с нескольких сторон. Конечно, это не означает, что в "Дилемме" будет доступна полная свобода действий, но, по крайней мере, создать иллюзию этой самой свободы мы попытаемся. К тому же, если рассматривать ситуацию с материальной точки зрения, жанр адвентюр более прост в реализации, чем тот же FPS или полноценная RPG.

НИМ: **В "Дилемме" нас ждет постапокалиптическое будущее, при этом известно, что радиационный фон Земли в игре остался прежним, но в то же время очевидно, что какие-то трансформации с планетой произошли. Какие именно?**

СШ: На самом деле изменилось многое. В первую очередь - сознание людей. Да, здесь мы имеем дело с типичной постапокалиптической цивилизацией, которая уже успела обжиться в новых условиях, то есть события происходят через 3-4 поколения после катастрофы. Иными словами, эта уже новая культура, выросшая на остатках прежнего мира. В обществе царят свои порядки и обычаи, присутствуют различные организации и кланы и т.д.

Если говорить о флоре и фауне, то есть некоторые вредные факторы, которые несут изменения почище ядерной войны, например, усиленное электромагнитное излучение. Представьте, если бы электромагнитное поле Земли увеличилось в десятки раз или наоборот исчезло, что произошло бы с миром. Всех так захватывает перспектива быстрых мутаций и уничтожения под влиянием радиации, что многие создатели игр совершенно забывают о разных интересных вещах, которые могут оказаться еще разрушительнее.

НИМ: **Какие организации и кланы будут присутствовать в "Дилемме"? Сможет ли герой игры присоединиться к какой-либо фракции?**

СШ: Существует две основных организации и две сопутствующие банды. Несомненно, основной конфликт происходит между официальной пра-

Слева направо: Андрей Гриценко, Павел Лернер, Сергей Шуклин (к сожалению, текстура для майки еще не готова), Андрей Панов - четыре человека, победивших в реалити-шоу "Создай собственную игровую компанию"

Ух, ты, какое колесико! Жаль, в инвентарь не влезет...

Если когда-нибудь сюда наведаются грабители, то единственное, что они унесут с собой, будут ворота

вящей властью религиозного культа Синергетиков (распространяющих свое влияние из города Оплот) и подпольной сектой Трансцедентального видения, которой достался второй город - Камелот. Названия выбраны абсолютно случайно и не несут яркой смысловой нагрузки. Здесь большую роль играет статус самих организаций - общепринятой религиозной церкви нового поколения и какой-то отступнической секты, увеличивающей с каждым днем число своих последователей. Между этими двумя сторонами и будет курсировать герой, причем завязан он будет капитально с обеими и у него будет достаточно времени, чтобы сделать правильный выбор в пользу одной из них. Также существуют еще два клана, с которыми герой будет пересекаться в некоторых игровых ситуациях. По сути дела, это будет банальный выбор между "материей" и "духом", так как одна из банд (Риперы) предпочитает чисто материальные, жесткие способы решения проблем, а другая (Риверы) - более экстравагантные, технологические методы.

НИМ: **Нам известно, что главный герой будет познавать себя по мере развития сюжета. Это означает, что у него традиционная болезнь всех персонажей компьютерных игр - амнезия?**

СШ: Нет, у него не амнезия, а скорее хроническая ностальгия. Он родился и вырос уже после катастрофы, влачил жалкое существование, знаком с каждым из городов, просто судьба его сложилась так, что какое-то время он очень долго отсутствовал, а затем вернулся вновь, и тут-то на него и нахлынули воспоминания. Имени у героя нет, так как повествование ведется от первого лица, что обеспечивает большую степень погружения. По сути дела личность героя раскрывается наполовину в определенном прошлом, а вот будущее его будет в руках игрока.

Если говорить о сюжете, то он, конечно, акцентирует внимание именно на герое и его взаимоотношениях с миром, но эти взаимоотношения выстраиваются нелинейно: будут присутствовать различные концовки и так далее.

НИМ: **Судя по игровому ролику, в "Дилемме" реализована смена дня и ночи. Этот переход введен в игру исключительно из эстетических соображений?**

СШ: Это сделано, скорее, из соображений разнообразия. Конечно, мы попытались не упустить такой интересный эффект как манипуляции со временем. Переход дня в ночь играет ключевую роль в решении некоторых головоломок и квестов.

НИМ: **Одной из самых главных особенностей "Дилеммы" являются понятия "материи" и "духа". Расскажите о них поподробнее.**

СШ: Чтобы как-то обозначить характер поведения героя и принципы, которыми он руководствуется при решении многих загадок, и были введены такие понятия, как "материя" и "дух". Иными словами, это две крайности, между которыми приходится выбирать во многих игровых ситуациях. Однако это вовсе не значит, что материя - как бы абсолютное зло, а дух - добро; здесь на многое влияет именно сам контекст ситуации. Допустим, кража какого-нибудь предмета во избежание драки принесет вам очки духа. Пять очков одного игрового параметра ("материи" или "духа") составляют один уровень. Очки могут начисляться автоматически за любые действия, начиная от выбора фраз в диалоге, заканчивая взаимодействием с окружающим миром, уровни - за прохождение какого-нибудь серьезного квеста и т.д. Далее, ближе к середине игры, когда у героя будет уже достаточно очков, эти эле-

Уважаемые читатели, на этом скрине вы видите изображение чрезвычайно редкого животного - крысы времен Юрского периода

Домик под высоковольткой? Оригинально

менты уже сами начнут влиять и дополнять игровой процесс. Так персонаж с 10 уровнем "материи" с легкостью сможет ломать двери, но будет тупо смотреть на экраны компьютерных терминалов, преграждающих дальнейшее прохождение, из-за чего ему придется искать специальный квестовый предмет и наоборот. Ну, а середнячок не будет получать никаких преимуществ в решении загадок и будет проявлять абсолютный нейтралитет при общении с NPC. Хотя такой вариант маловероятен, так как выбор в сторону "материи" или "духа" герою придется делать в большинстве квестов, это и есть та самая "Дилемма". Если говорить о глобальном влиянии подобного выбора, то оно проявляется как в отношении со стороны NPC к герою, так и наоборот: "материальному" герою будут доступны свои особые фразы (мы, конечно, помним о цензуре, все будет пристойно - *прим. С. Шуклина*), а "духовному" - свои.

НИМ: **В ролике мы заметили, что цвет панелек в инвентаре может меняться с зеленого на красный. Цветовая подсветка в данном случае означает выбор подхода ("материального" или "духовного") для использования предмета?**

СШ: Нет, дело в том, что у героя существует два инвентаря: для обычных предметов и для оружия. И если первый используется в стандартном плане, то вот как раз оружейный может применяться двояко. Либо для непосредственного устранения врагов материальным способом (набирая очки "материи"), либо как простой квестовый предмет ("дух"). Ломом можно глушить врагов или ломать двери; пистолетом вести отстрел бандитов или переключать рычаги на расстоянии. Конечно, у каждого вида оружия есть свой показатель прочности, то есть число использований, поэтому игроку придется думать, применять ли оружие в той или иной ситуации. Необходимость отдельного боевого инвентаря была обоснована еще и тем, что оружие может быть активным: при его выборе игрок переходит в боевой режим, а простой (зеленый) инвентарь работает как в классических квестах: предметы перекладываются, собираются из частей и т.д.

НИМ: **Что из себя будет представлять боевой режим?**

СШ: Боевая система будет реализована в виде маленьких мини-игр, однако, так как в "Дилемме" нет ни шкалы здоровья, ни аптечек, эти вставки будут реализованы с расчетом на то, что игрок, вступив в битву, либо пройдет ее до конца, либо просто отступит и начнет заново.

НИМ: **Герой в ходе этих стычек может быть убит?**

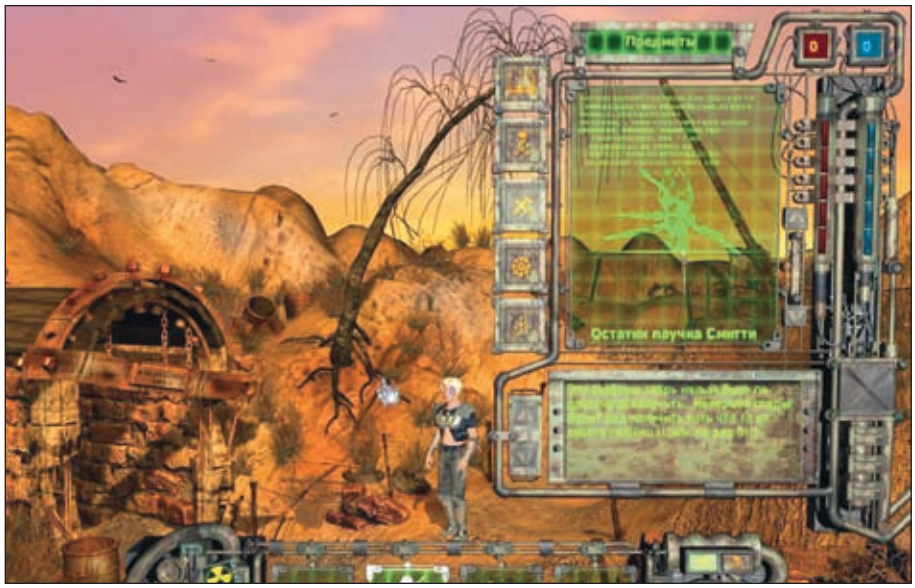
СШ: Мы обсуждали этот вопрос на одном из форумов и пришли к выводу, что такая заманчивая альтернатива все же не подходит под концепцию самого жанра "квест". Герой может зайти в тупик по причине того, что игрок не будет знать, что делать, но умирать ему не придется.

НИМ: **Земля - это один из трех миров игры, будет еще Марс и некий мир пришельцев. Начнем с Марса, который, как мы знаем, был колонизирован людьми. Опишите, что из себя представляет красная планета в "Дилемме".**

СШ: Проект колонизации Марса был осуществлен еще задолго до катастрофы. Поэтому здесь уже успели появиться первые поселения, задачей которых прежде всего было исследование и нахождение новых источников ресурсов, так как на нашей родной планете ресурсов уже почти не осталось. Настоящим открытием для землян стало обнаружение на Марсе доселе невиданного источника природной энергии - делириума, особого вида руды. Марс стал местом, где царила "делириумная лихорадка".

Но в один прекрасный момент произошла катастрофа, нарушившая контакт между Марсом и Землей на многие столетия. Марсианская цивилизация при всей ее технологической продвинутости оказалась неспособной существовать в изоляции от Земли, так как делириумные шахты и проводимые в них работы, стали причиной

Вот он, результат "материального" подхода



пробуждения древней инопланетной цивилизации (Жителей Ядра), которые тут же вступили в конфронтацию, поскольку делириум являлся для них ничем иным, как источником жизненной энергии. На этой почве и развился конфликт, в котором колонисты пока что терпели лишь неудачи.

НИМ: **Жители Ядра? Это и есть пришельцы?**

СШ: Да, задолго до появления человека на Марсе существовала разумная цивилизация. Однако с течением времени ради собственного сохранения и выживания "истинные марсиане" вынуждены были перебраться в глубины планеты, поближе к ядру, и, обосновавшись там, ждали своего часа. Очевидно, колонизация Марса не входила в их планы, хотя, может, все так и было устроено с самого начала, и Земля на самом деле являлась колонией Марса еще задолго до начала развития человечества. В любом случае ситуация на момент игры следующая: жители Ядра, представляющие собой чистейшие инкарнации духа (наподобие призраков), совершенно непримиримо относятся ко всем материальным посягательствам на источник их жизненной энергии. Но, как существа духовные, они способны идти на компромисс...

НИМ: **Каким образом вы собираетесь решить проблему логики пазлов в мире инопланетян? Ведь их общество абсолютно не похоже на наше?**

СШ: Мы просто возьмем самые абсурдные и непроходимые пазлы из других адвентюр и вставим их в мир инопланетян. А если серьезно, то в этом нереальном мире использовать какую-нибудь логическую систему будет достаточно сложно. Тем не менее, в каждой загадке будет присутствовать свой алгоритм, разобравшись в котором, игрок сможет спокойно решать все подобные загадки. Тот же делириум (как источник энергии) можно будет использовать во многих машинах и приспособлениях и т.д.

НИМ: **Как наш герой сможет попасть на Марс, ведь всякое сообщение между Землей и колониями было прервано после катаклизма?**

СШ: Завязка игры начинается с того момента, когда герой видит падающую в небе звезду, которая на самом деле является единственным уцелевшим челноком с Марса. Что за послание хотели доставить вернувшиеся на Землю колонисты - неизвестно. Несомненно другое: в захвате этого челнока заинтересована каждая из земных группировок, поэтому, способ вернуться на Марс будет. Но если говорить о переходе от Земли к Марсу, то он будет односторонним. В пределах же Земли и Марса герой может

Черт, и как же тут чай наливается?

перемещаться свободно, путешествуя между городами и поселениями по карте.

НИМ: **Продолжительность трех частей игры будет сопоставима?**

СШ: Нет, земная часть будет занимать около 50%, Марс - 35% и Ядро - 15%. Это оптимальный вариант, но вообще, при отсутствии инвестиций со стороны я сомневаюсь, что мы справимся со всем перечнем поставленных задач самостоятельно. Поэтому в пределах разумного или по договору с будущим издателем мы сможем реализовать и доработать лишь Землю, оставив Марс и Ядро на долговременную перспективу. Кстати, именно массивность проекта зачастую и является проблемным моментом в разговорах с издателями.

НИМ: **Что, все так плохо?**

СШ: Видите ли, с одной стороны, игра не претендует на попсовость и массовость, а с другой, отрицательным фактором является неизвестность команды и сомнения многих издателей в нашей способности довести начатое до конца. Иными словами, это замкнутый круг, так как без стороннего финансирования завершение проекта действительно представляется сомнительным, и разорвать этот круг очень сложно. Такая же ситуация и с зарубежными издательствами: мы беседовали с представителями нескольких немецких компаний. Многие из них, как и некоторые отечественные издатели, до сих пор находятся в состоянии "неопределенной заинтересованности".

НИМ: **Ориентировочные сроки выхода игры?**

СШ: В любом случае игра станет материально устаревшей в середине следующего года или, может быть, еще раньше многие идеи будут уже использованы в иных проектах. Поэтому, если она не выйдет в начале или середине 2006, то, очевидно, не выйдет уже никогда. По бизнес-плану срок разработки у нас стоит 11 месяцев, начиная с сентября.

НИМ: **Надеемся, в течение ближайшего года услышать от вас хорошие новости. Удачи вам не только в плане "духа", но и приятно шелестящей "материи".**

Выхожу один я из подвала

DELAWARE ST. JOHN VOLUME 1: THE CURSE OF MIDNIGHT MANOR

РЕЙТИНГ 5.0

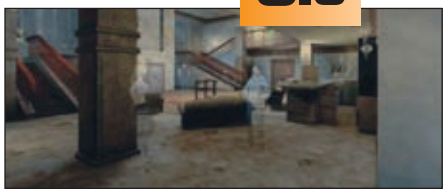
Александр ВАСНЕВ

Жанр Adventure **Издатель** BigTime Games **Разработчик** BigTime Games **Рекомендуется** Pentium II 600 МГц, 256 Мб RAM
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.delawarestjohn.com

Идеи у авторов Delaware St. John, как это часто случается, были здравыми, а с некоторой натяжкой можно сказать, что и многообещающими. К таковым относится задумка по "растворению" некой общей таинственной истории в определенном количестве частей игры, каждая из которых обладала бы к тому же своим законченным сюжетом. Вполне на уровне смотрится и тематика серии: паранормальный ужастик со всеми вытекающими отсюда прелестями вроде кошмаров главного героя, медиума Делавэра Сент-Джона, заставляющих его путешествовать по таким не очень приятным местам, как проклятый особняк или забытый город, чье население в одну прекрасную ночь просто-напросто исчезло (это ждет нас в сиквеле). Да и появление такого любопытного устройства, как Voice/Imagery Communicator, позволяющего герою по ходу действа общаться со своей напарницей, находящейся в уютном кабинете и снабжающей нас время от времени ценной информацией, нельзя не признать интересной находкой. Все это хорошо, но плохое исполнение способно испоганить и не такие задумки...

Во-первых, оставляет желать лучшего атмосфера. Большую часть игры чувство страха, столь необходимое для геймера в подобных проектах, путешествует по зданию отдельно от героя, вселяясь в него лишь в редкие моменты экшн-вставок, когда за Делавэром охотится какая-то паранормальная тварь. Во-вторых, непонятно зачем авторы разбили достаточно короткую игру на две части, которые связаны только общим местом действия - тем самым Midnight Manor. В результате, таинственная изюминка обоих историй открывается перед нами за считанные часы, если не быстрее, поскольку на все про все разработчики заготовили лишь четыре мало-мальски приличных пазла. Что же касается обещанной глобальной интриги, то да, намек на нее в конце игры присутствует, но желание узнать, что будет дальше, к этому моменту успевает скончаться.

И, в-третьих, графика. Она здесь такова, что еще чуть-чуть, и можно было бы выносить однозначный вердикт - "плохо". Но это еще не самое печальное, хуже то, что сиквел Delaware St. John увидит свет уже в конце ноября, а, значит, нас ждет все то же самое только в новой сюжетной обертке.



Расплывчатые человеческие фигуры - это призраки тинэйджеров, которые посетили особняк в надежде найти приключения на... Короче, они их нашли

Факир был пьян, и фокус не удался

Призрачный лев не единожды будет гонять нас по закоулкам этого особняка

SHADY BROOK

РЕЙТИНГ 4.0

Жанр Adventure **Издатель** Unimatrix Productions **Разработчик** Unimatrix Productions
Рекомендуется Pentium III 1 ГГц, 512 Мб RAM **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.upforums.com/shadybrook

Студент чикагского колледжа Кристофер Брендель уверен, что главное достоинство его игр - сюжет. Поэтому в этом обзоре мы не будем измываться над ужасной графикой и "куклоподобной" анимацией персонажей. Мы не будем пинать ужасные мини-игры и абсурдные пазлы, которые пришиты к геймплею белыми нитками. Мы даже не будем прикалываться над голосом главного героя, писателя Джейкоба Тобина, который больше бы подошел обкуренному имбецилу. Мы рассмотрим главную изюминку Shady Brook...

Ну, что сказать, по сравнению со всем остальным сюжет игры довольно-таки неплох. В некоторые моменты даже чувствуешь себя заинтригованным, хотя в душе приблизительно знаешь разгадку тайны жителей провинциального американского городка. Тем не менее, к достоинствам (вернее сказать, к достоинству) игры можно отнести лишь то, что концовка ее оказывается более жуткой, чем подсказывало нам воображение. На этом хорошие новости заканчиваются, поскольку все потуги автора создать на основе неплохого мистического антуража некую психологическую историю завыершились провалом: с одной стороны в этом виноваты сравнительно небольшие размеры Shady Brook, а с другой - сюжет, который портит его трагическая абсурдность. Что сие означает? Ну, например, как-то главный герой вместо вечера в компании со слепым отцом решил заняться сексом с соседской женой, и, надо же, в этот самый момент его родителя угораздило умереть от сердечного приступа. Было бы грустно, если бы не было так глупо...

Но даже, если согласиться с профпригодностью сюжета, при добавлении к нему остальных компонентов игры, столь нещадно заклейменных нами в начале статьи, все равно получается нечто, что можно порекомендовать лишь законченным мазохистам.

P.S. После просмотра финальных титров Shady Brook Кристофер Брендель спешит порадовать нас потрясающей новостью: оказывается в данный момент он разрабатывает аж два новых проекта! Крис, а может все-таки не надо?

Ну, и что из того, что я урод? Ты себя в зеркале видела?

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ВИВИСЕКТОР

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!

Подробности - на
http://priz.1c.ru

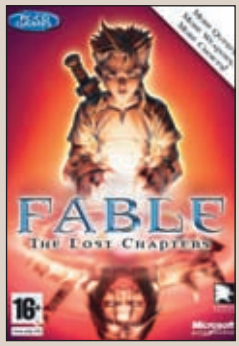
“Безбашенный шутер, приправленный тактическими и ролевыми элементами, украшенный отличной графикой и беспрецедентной озвучкой”.

Страна Игр, 07/2005.

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forms. Все права защищены.

ЗАВОДНОЙ АНАНАС

Андрей "Pirx" Алаев



- Эта колонна - заводной ключ. Когда мы, незваные, сюда заявились, завод кончился. Теперь кто-то сызнова заводит планету.
Р. Шекли

Жанр RPG/Action **Издатель** Microsoft **Разработчик** Lionhead Studios
Требуется Pentium III 1,4 МГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Рекомендуется Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM
Количество дисков 4 CD **Сайт** www.microsoft.com/games/fable

Господин Мулинье, или как там еще правильно произносится его басурманское имя, в принципе, человек на грани гениальности. Для успешного перехода этой грани ему не хватает, полагаю, немного скромности и более традиционного мышления. Посудите сами: он же много раз делал просто игры, и каждый раз это приносило дивиденды, будь то Syndicate или, допустим, Populous. Но маэстро иной раз возьмет да и сделает ЧТО-ТО; штуку, больше всего подходящую под макзисовский термин software toy. Не игру, но игрушку. Не Syndicate, но Black and White.

Когда Мулинье, и я буду его называть так во что бы то ни стало, разрабатывал Fable, он начал с идеи, которая, скорее всего, привела бы его не к игре, а снова к игрушке. Он хотел создать RPG, в которой каждое действие персонажа, каждый чих и шаг имели бы значение, изменяли бы сюжет и отношение к нему окружающих. Но на пути к релизу его схватил за руку издатель (ну, наверное, не Сам, но кто-то помельче) и остановил. Игрушки в большинстве случаев продаются хуже игр, а новаторские идеи - хуже штампов. В результате дизайн-процесс сделал поворот на 180 градусов, а Fable в итоге так и получилась кривоватой. Не озарение, которое созерцаешь с придыханием, но и не рубилово, держащее сутками у монитора. Нечто среднее, зависшее в точке Лагранжа между двумя массами.

Небольшая прогулка

Fable не держит у монитора сутками по причине более чем банальной: она заканчивается быстрее. Я - далеко не самый быстрый проходимец (да еще склонный к тотальным зачисткам и тщательным прочесываниям территорий) - одолел ее основную сюжетную линию за 15 с копейками часов. Да, не успел взять все дополнительные квесты, но это добавило бы максимум часа три. Еще два часа - это дополнительные территории и задания, которые не вошли в версию для Xbox и являются PC-эксклюзивом.

Надо сказать, что пристыкована эта дополнительная сюжетная линия вкупе с новыми территориями довольно слабо. Конечно, некоторые моменты проясняются чуть лучше, но в основном все это выглядит как ажурные готические пристройки к грузному романскому собору. Надо отметить, что все новые игровые зоны

Сестрица, ты Горлума поблизости не видела?

Не очко, конечно, но поразвлечься можно

смотрятся немножко недоделанными: карты чуть-чуть врут, монстры (все, кроме одного) старые, хотя и обтянутые новыми текстурками. Проходится все это еще быстрее основной части игры по двум причинам: отсутствие побочных квестов и дисбаланс между оружием героя и противниками. К этой части игры у персонажа обязательно будет один из лучших мечей, а по ходу ее есть возможность наложить лапки и на еще один смертоносный клинок. В итоге Самый Финальный Босс валится намного проще, чем Промежуточный Босс, Которого Легко Спутать С Финальным.

Да и вообще, Fable слишком легка в прохождении, причем даже для людей, не особо сведущих в action-жанре, и это, как говорится, проверено на себе. В игре для некоторых, любящих посложнее, есть интересная задумка с "хвастовством" - герой берет на себя обязательство выполнить квест не просто так, а, допустим, уничтожив ВСЕХ монстров до единого или сделав это без доспехов. Однако работает такая фича не до конца. Не заводит.

Печать негде ставить

Вместо суперноваторского произведения мы получили стандартную RPG со стандартным же сюжетом. Вообще, по ходу Fable столько штампов и отчасти почти плагиата (одна из сцен до боли напоминает поединок с Древними из Diablo II), что становится жутко. На мой взгляд, подобные повторы в компьютерном игроделании после выхода в свет Bard's Tale просто неприемлемы. Мулинье посчитал иначе.

Мальчик живет в деревне. На деревню нападают бандиты, он случайно спасается. Таинственный незнакомец уводит его в Гильдию Героев. Мальчик вырастает и начинает творить геройства, параллельно ища следы своей семьи, которая, как выясняется, куда живее, чем он предполагал. В итоге, что вполне естественно, наш уже не мальчик, но муж спасает мир. Два раза: один раз для Xbox и один раз для PC. Ложечку за маму, ложечку за папу...

Отметим, что квесты, как сюжетные, так и побочные, отдают сильным нафталиновым ароматом. Прямо с самого начала. Еще крошка-герой должен сделать подарок своей сестренке, и деньги на него можно добыть как с помощью хороших поступков (помог старшим, донес на местного ловеласа, отобрал у хулиганов плюшевого мишку), так и плохих (взял взятку у ловеласа, что-нибудь спер). Каждый поступок чуть меняет alignment в сторону света или тьмы, постепенно адепты добра обзаведутся нимбом, а зла, соответственно, рожками. Это все было уже сотни раз, не правда ли?

Чуть новее только концепция "эффекта бабочки": если вы что-то сделали, это все равно влияет на ваш alignment. Никто не видел, как вы воровали? Ну и что, вы же переступили через что-то хорошее в себе, шаг в сторону Темной Стороны Силы. Никто не видел, как вы убили нежить? Тоже не беда, вы же чувствуете, что совершаете доброе дело, плюс пять баллов Гриффиндору. Это уже интереснее, но, увы, не намного. Особенно если учесть, что с помощью манипуляций в местных часовнях сменить профориентацию можно со скоростью неплохого скальпеля.

С точки зрения игровой механики все устроено просто, как блин. Три силовых атрибута, три "воровских", магическая сила и кучка заклинаний. Все прокачивается как душе угодно. То есть имеется, конечно, некоторое ограничение; вся экспа разбита на несколько категорий: соответственно "силовую", "магическую" и "воровскую", и опыт из одной категории нельзя использовать для развития другого навыка. Однако это с успехом нивелируется четвертой категорией, так называемым "обычным" опытом, в которую валится процентов восемьдесят всей добытой экспы. Так что можно смело считать, что ограничений свободному развитию любых наук и искусств просто нет.

Бои, что естественно, в реальном времени, без каких-либо пауз. Ну, то есть можно вызвать интерфейс и слегка переодеть доспехи или сменить оружие, но это, сами понимаете,

А на левой груди профиль Сталина, а на правой - Маринка анфас

Такие вот разговорчивые демонические двери скрывают, как правило, очень неплохие шмотки

Сейчас тролль отведает громового клинка

не совсем то. Серьезных комб фактически нет, все удары бывают двух видов: обычные и flourishes. Возможность шарахнуть "флоришем" возникает периодически, и такой удар не блокируется.

Были они смуглые и золотоглазые

Мулинье предполагал, что игроку будет интересно в по-настоящему интерактивном мире. "По-настоящему" он понимал специфическим образом. Главным столпом "настоящести" предполагалось сделать динамическую, живую реакцию всего местного населения на героя и его образ: внешний вид, репутацию, доброту (или злобу). Предполагалось, что вокруг героя будет существовать такой вполне самодостаточный мирок, живой и похожий на настоящий.

Да, они реагируют. Они говорят "Ух ты, вон идет он, Марк-Крысобой!" Они радостно аплодируют герою и восхищенно присвистывают, наблюдая очередной его трофей. Женщины с готовностью отвечают на флирт, да что там женщины - даже некоторые мужчины! При этом у каждого персонажа есть собственная жизнь: дом, семья, работа. С утра он идет в лавку (или начинает шляться по городу), вечером пропускает пару кружечек в таверне, ночью бухается в постель. Мир действительно кажется живым.

Но это поначалу. А потом чувствуется - он действительно существует ВОКРУГ героя. Все эти кукольные человечки дергают конечностями исключительно ради нашего удовольствия, как заводные игрушки в громадном аттракционе, и, кажется, замирают сразу же после вашего ухода из игровой зоны. Они безлики, большей частью безымянны и при этом неизменны, в то время как герой постоянно совершенствуется и даже стареет. Вокруг просто ощущается ненатуральность. Манекенность. Игрушечность - особенно когда понимаешь, что два полных дня в Fable почему-то превращаются в целый год жизни героя. Какая-то просто исключительная степень понарошки!

На этом статичном фоне герой - единственное светлое и натуральное пятно. Старость не особенно отражается на нем (во всяком случае, до сорока с копейками лет физически он не уступает себе восемнадцатилетнему, а благодаря прокачке и вовсе превосходит!), хотя, если долго не общаться с парикмахерами, модная прическа и аккуратно подстриженная борода превратятся в черт знает что. Герой может чуть не бесконечно (это так кажется сначала, потом выясняется, что очень даже конечно) экспериментировать с прической, бородой и усами, а также лепить на все части своего тела разнообразные татуировки. В основном все это украшательство влияет на привлекательность (и, соответственно, легкость общения с народом) и все тот же гнусный alignment. Одежда служит тем же целям, впрочем, параллельно выполняя защитную функцию.

Являя собой образец внешнего динамизма, в то же время главный герой Fable - единственный, кто нем в этом мире. Он может выполнять простей-

О боги, пару-тройку лет назад это место кипело жизнью!

Стоит одиноко сосна

Слева сверкает телепорт, справа - звездочки экспы, которые надо успеть подобрать. Тоже в какой-то мере консольное наследие

Прошу знакомиться: моя половина

шие действия: заклеить девочку, покрасоваться перед публикой, почесать яйца, остановить сопартейца (как правило, квестового персонажа). Во время выполнения этих действий он как максимум промычит что-то совершенно нечленораздельное и только. Вокруг весь мир болтает напропалую, а наш мальчик в этом не участвует. И правильно, зачем придумывать ветвящиеся деревья диалогов?

Пока смерть не разлучит нас

Ощущение осталось двоякое. Теоретически, учитывая, что пройти игру можно в два счета, есть вариант попробовать пробежать ее еще и еще раз, сменив стиль игры или выполнив другие побочные квесты или сыграть не Тьму, а Свет, или... Или много что еще. В принципе, механика позволяет делать в этом игрушечном мире многое. Но совершенно не хочется. Вот совсем. Право слово, с большим удовольствием бы еще разок Барда прогнал по его приключениям, чем снова вырастил немого мальчика без имени, но с кличкой.

Игра не цепляет, потому что насквозь искусственна и еще просто потому, что очень коротка. Потенциал (а он, несомненно, был) остался неиспользованным, а любители живых ролевых миров еще раз запустят Morrowind и будут ждать Oblivion, хотя, скорее всего, большинство таких любителей давно подсели на World of Warcraft.

И вы знаете, обидно, что работа действительно большого мастера оказалась такой загадочной пустышкой. Причем тут не виноваты ее консольные корни. Например, управление выше всяческих похвал, а небольшой настраиваемый хотбар, с которого можно активировать и магию, и общение, и "лечилки", вообще выглядит пришельцем из хорошо продуманной MMORPG. Камера дает сбои крайне редко и вообще послушна. Графика, конечно, сохранила на себе родимые пятна консольности, но зато даже на минимальной конфигурации идет с отличной скоростью.

Еще явными следами консольного влияния служат мини-игры, имеющиеся во множестве: в каждой таверне сидит катала, предлагающий то партию в блэкджек, то своеобразный "гольф". Есть соревнования по стрельбе, по пинанию кур на дальность и меткость, есть рыбалка. Есть много коллекционерских квестов, что тоже характерно для приставочных игр. Но по сути своей, по идеологии Fable осталась обычной RPG с изрядной долей простого и ненавязчивого экшна. Ей все равно, на какой платформе жить.

И ведь однозначных провалов-то нет, вот в чем закавыка! Ну, разве что страшная и безвкусная музыка, которая вызывала у моей жены просто аллергическую реакцию. Да еще невозможность заниматься сексом до замужества: для хорошего героя это более-менее нормально, но плохому-то на эти условности можно наплевать!

А, тем не менее, получилась не та Fable, которую ждало прогрессивное человечество. Более того, полагаю, что и регрессивное человечество ждало чего-то другого. В любом случае - чего-то настоящего, а не заводную игрушку из дешевой пластмассы. Остается молиться, что Movies у Мулинье выйдут более цельными и более настоящими, хотя... ожидать такого от игры про Голливуд?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	ИТОГО 7.7
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	6 x 0,10	
RPG'шность	7 x 0,20	
Ценность для жанра	9 x 0,10	

СЕРДЕЧНАЯ НЕДОСТАТОЧНОСТЬ

Андрей ЩУР

Жанр RPG **Издатель** Акелла, Flashpoint AG **Разработчик** NumLock Software
Английское название Metalheart: Replicants Rampage
Рекомендуется Pentium 4 1,5 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.metalheart.ru

Выпили мы с Григорием по двести, надел я пальто: "Смотрится, Константин". А что, нормальное... Они же объяснили, что этот заболел, а там подкладка, усадка, девочки молодые шьют, а на семьдесят рублей никто не идет...
Жванецкий

А все так хорошо начиналось. Нет, вру. Не так, чтоб прямо уж хорошо, но и не плохо. Особого ажиотажа в ожидании Metalheart: Replicants Rampage не наблюдалось, скорее просто здоровый спортивный интерес: насколько близко смогут разработчики из Numlock Software подвести свое творение к единому в двух частях, но от этого не менее неповторимому Fallout'у, который они так рьяно взялись клонировать.

Результат, как и (будем честны сами с собой) следовало ожидать, вышел посредственным. Никакой речи о свержении старых кумиров, или о достойной, вернее уж о хоть какой-нибудь конкуренции с вышедшим (всего-то) семь лет назад шедевром не идет. Metalheart: Replicants Rampage и Fallout - продукты совершенно разных весовых категорий, несмотря на отчаянные попытки первого походить на второй. Держите это в уме, когда будете рассматривать скриншоты из MRR и давиться слезами по так и не вышедшему F3.

Небесная падалъ

Клонированность своей натуры Metalheart не прячет, а наоборот, выставляет напоказ, словно раскинувшая разукрашенные крылья бабочка, сбивая с толку честной народ витиеватым узором. Мимикрия в лучшем виде - все мы помним старый добрый Fallout с его выжженной землей, сбитыми из кусков железной кровли лачугами, мутантами и киборгами. И вот вам, пожалуйста: в Metalheart нас встречают основательно пожранное молью 2D, изометрия, невидимые гексы и море других визуальных отсылов к игре-донору.

Сюжет - это, наверное, то единственное, что хоть как-то может претендовать на самостоятельность в Metalheart, хотя под "самостоятельностью" тут следует понимать отход от истории с Chosen One'ом, а не отсутствие стандартных сюжетных штампов. В результате аварии на космическом корабле два главных героя (естессно, "мэ" и "жо") попадают на отсталую планету Процион путем втыкания в нее носа их спасательной капсулы. Конечно же, задачей-прима для космонавтов сотоит в поиске какого-нибудь заваляющего космокорыта, на котором с планетки можно было бы удрать, но ("конечно же" №2) перед этим главгероям приходится вляпаться в местные дрязги, подняться вместе с повстанцами супротив злостной торговой Империи, раскопать следы древней цивилизации и вдоволь натаскаться по игровой карте.

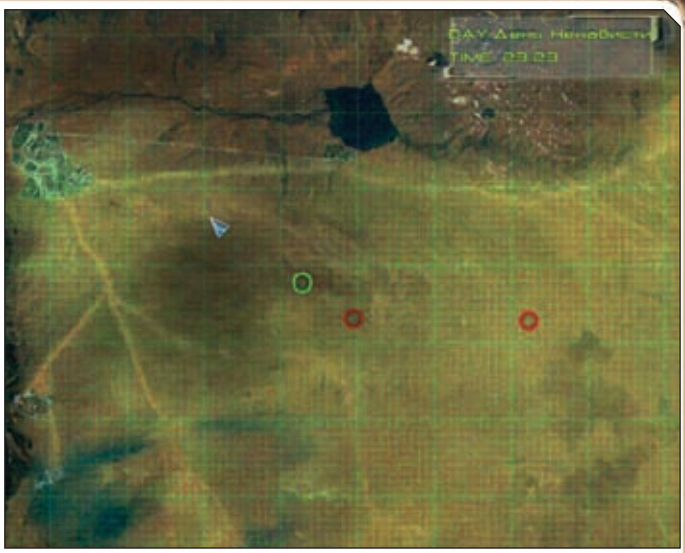
Когда нигде не жмет

Забавно, но ощущения от игрового процесса в Metalheart действительно немного напоминают первый, еще ни разу не патченный Fallout: странный игровой мир, странная игровая система, странные сюжетные задания. Но тут есть маленькая поправка. В Fallout ролевая система и модель игрового поведения только на первый взгляд казались странными - уже через пару часов игры все вставало на свои места. А в Metalheart они так и остаются стран-

Боевка проходит по банальному принципу: первым выстрелом попадаем в глаз, после чего полчаса методично мочим ставшего беспомощным врага кулаком или монтировкой

Режим снайперского прицеливания. Кстати, работает даже при стрельбе очередью из шестиствольного пулемета

Мутант Дубина к вашим услугам



Глобальная карта. Сан-Франциско или Нью-Рено искать бесполезно

ными, непонятными субстанциями, от которых не поймешь, чего ждать (потому что далеко не всегда получается разобраться, где игровой баг, а где фича).

А теперь возвращаемся к бабочкам и мимикрии. Вот заходишь ты в Metalheart в первый (и практически единственный большой) город. Ну да, классическая древняя 2D графика, пожухлая трава, мрачные здания и жители. Но. Картинка на экране монолитна и неподвижна вплоть до того, что когда, например, персонаж заходит за некое препятствие - забор, под крышу тента палатки или оказывается скрыт листвой дерева, то игра и не думает хоть как-то его подсветить, или убрать мешающее обзору препятствие, или сделать полупрозрачным, или, или, или... А если за тем же углом стоит непись, то пока он не двинется, вы его не увидите. Открывающиеся перспективы ненахождения ключевых персонажей я описывать не буду, вы и сами все понимаете.

Далее. Интерактивными являются только NPC, трупы врагов и зоны перехода внутрь зданий и соседних локаций. Эффектный киношный ход: перематываем время на семь лет назад и вспоминаем скиллы хакинга, локпикинга, воровства и скрытого проникновения. Вспоминаем ящики, шкафчики, емкости, рычаги и компьютеры... да хотя бы просто запертые двери! Эх. Вернемся обратно в пустое безысходное настоящее.

Говоря о скиллах, необходимо пройтись и по "продвинутой" боевой системе, на деле оказавшейся упрощенно-попсовым вариантом фолаутовской. У персонажей есть по 10 параметров, назначение половины которых не совсем понятно. Есть реалтаймовый режим в мирное время и походовый для боя (особенно умиляют содранные под корень "шарики" очков хода в интерфейсе походового режима - вот она, мимикрия в чистом виде!). Нет лишь одного - баланса. Представьте, как выглядела бы боевка в Fallout, если бы с тем же сводом правил у каждого персонажа было не по 6-9 очков хода, а по 12-18. Вместо стройной выверенной идеи неторопливой походовки в Metalheart творится форменная вакханалия, когда противники могут преспокойно за один ход перебежать через весь экран и дать пару очередей, снеся персонажу две трети здоровья. Ах, да, из-за этого, кстати, играть при разрешении экрана 1024x768 просто невозможно, приходится выставлять хотя бы 1200x1024, чтобы обзор "поля" вокруг персонажей был побольше.

"Отсутствие баланса", кроме того, является еще и альтернативным названием для системы прокачки. За каждый новый уровень персонажи получают по 5 очков, которые можно потратить на основные атрибуты (это те самые, половина которых непонятно на что влияет). В то же время, прямо в самом начале игры можно за смешные деньги купить имплантанты, повышающие какой-нибудь из показателей сразу на 15 единиц. Если поставить пару (например, наручи на левую и правую руку), будет прибавка на просто неприличные 30. Шесть уровней прокачки нивелированы одним махом. И это только речь идет об имплантантах первого уровня, а ведь есть еще железяки второго и третьего.

Не дошли у разработчиков руки и до вылизывания интерфейса. Невразумительность квестовых записей в дневнике отлично сочетается с отсутствием миникарты, что вкупе дает непередаваемое ощущение слепого котенка, которого послали куда-то сделать что-то. Или, скажем, представьте такую картину: ролевая игра, в которой нет возможности быстро промотать время, и продолжить игру в желаемое время игровых суток. За компанию попробуйте представить, что управляемые вами персонажи могут передвигаться стоя, сидя и ползком, а вот хоткеев под это дело не предусмотрено в принципе.

Наконец, если у вас после этого останется чувство юмора, то слотовая система инвентаря доставит вам еще немало приятных минут. Все просто: у каждого персонажа, в зависимости от показателя его силы, есть определенное количество слотов в инвентаре. В среднем, как правило, десятка полтора. Далее, применив золотое игровое правило "1 вещь = 1 слот", получаем ситуацию, когда персонаж может с одинаковым успехом нести либо 15 шестиствольных пулеметов, либо 15 фотокарточек, и в обоих случаях его рюкзак будет считаться забитым под завязку.

Шрамы бюджета

Никто и никогда не ставит себе целью сделать плохую игру. Более того, применительно к Metalheart нельзя сказать, что это плохая игра. Если бы у разработчиков нашлась еще пара лет на обкатку ролевой системы, прорисовку деталей игрового мира, новую анимацию, разветвление основной сюжетной линии, вменяемый арсенал и отлов поистине жуткого количества мелких жукообразных (встречающихся в игре на каждом шагу даже после полудюжины вышедших патчей), тогда бы мы получили нормальный цивилизованный клон Fallout, в который не грех было бы и поиграть. Но поскольку игровой бюджет был на то, что успели сделать, мы имеем, что имеем. Уже почти можно играть, вот только сравнивать еще нельзя.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО ⬇
Графика	7 x 0,20	
Звук и музыка	6 x 0,10	
Сбалансированность	5 x 0,20	6.0
Ценность для жанра	6 x 0,10	

VOYAGE

Путешествие к сердцу Луны

Анна ЩЕГЛОВА

Кажется, я схожу с ума. Я затерялся среди невероятных приключений моих героев. Сожалею я только об одном: я не могу сопровождать их на своих двоих.
Жюль Верн

Жанр Adventure **Издатель** The Adventure Company **Разработчик** Kheops Studio **Рекомендуется** Pentium 4 1 ГГц, 128 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.adventurecompanygames.com/tac/voyage

Жизнь на Луне есть. Есть она любит блюда, приготовленные из диковинных фруктов, которыми плодоносят враждебно настроенные деревья. Деревья клацают острыми клешнями и выделяют едкие газы. Впрочем, на них можно найти управу. И тогда они спрячут щупальца, признавая свое поражение и позволяя победителю набрать плодов. На Луне вообще все мрачное. Вы легко можете убедиться в этом сами. Посмотрите ночью на небо. Найдите Луну, всмотритесь внимательно (на всякий случай сделайте представительное лицо - вдруг на вас тоже кто-то смотрит). Как вам Луна? Яркая и красочная? Или совсем наоборот?

Наверное, именно для поддержания вселенского баланса веселья, ведомый волею судеб и страстью приключений, на Луну попадает ученый по имени Мишель Ардан.

Не без мотивов

Как можно догадаться по названию Voyage: Inspired by Jules Verne, вдохновение авторы игры черпали из книг французского писателя-фантаста, точнее - из романов "Вокруг Луны" и "С Земли на Луну прямым путем за 97 часов 20 минут". В книге "Вокруг Луны" в середине XIX века трое ученых придумали и построили летную капсулу, которую можно запустить в космос с помощью пушки. Выстрел был произведен, и друзья отправились в поездку по маршруту "Балтимор-Луна". Как предполагалось - только в один конец. К досаде героев, они так и не смогли прилуниться. Капсула облетела Луну по орбите, а ученые во все глаза смотрели в иллюминаторы, выдвигая теории о том, что могло твориться на поверхности. Многие их гипотезы можно будет проверить в этой игре, а 97 часов и 20 минут исполнят свою немаловажную роль.

Изначально Voyage хотели назвать Journey to the Center of the Moon. Но в силу существования игры с точно таким же названием, но оканчивающимся на слово Earth, разработчикам пришлось передумать. Без дежавю дело все равно не обошлось: интерфейс Voyage со всеми вытекающими похож на своего кровного брата - рожденного той же командой девелоперов приключения Return to Mysterious Island ("Возвращение на таинственный остров").

Лунные просторы мы видим глазами главного героя. Навели курсор на соседний экран, щелкнули - и сразу же переместились на него. Здесь симпатично, но не более того. Графика могла бы быть и посовременнее, особенно если учесть красоту анимационных роликов. Их совсем немного, по большей части они заменены скетчами с озвученными репликами.

У "Острова" позаимствован и огромный всевместительный инвентарь, в котором можно хоть два человеческих тела носить - зеро проблем. Инвентарь удобен, в нем придется провести немало времени, соединяя найденные предметы, смешивая химические вещества и скрещивая растения. Если вы хоть раз "Возвращались на таинственный остров", то без труда освоите управление главным героем. Если нет - быстро привыкнете к удобной системе. Разработчики прекрасно понимали, что многие обвинят их в сходстве двух игр, и выгодно использовали этот момент в финальном ролике Voyage. Восторг знакомых с обоими твореньями игроков неминуем.

Что за " *&%@ %#@ **$# "? Это нецензурная лексика? А ну иди сюда, друг по разуму!

Смотрим на разноцветный диск, потом на скалу. Находим пять сходств

Тайком ото всех Мишель взял в путешествие птицу. Он собирался разыграть друзей фразой: "Смотрите! Лунный петух!"

Знакомый ландшафт. Напоминает мне какой-то таинственный остров

Ближе к Луне

Мишель Ардан совершает свой вояж вместе с друзьями и контрабандно пронесенным на борт капсулы петухом. С друзьями случается неприятность, практической пользы от петуха нет никакой, поэтому исследование Луны целиком и полностью ложится на его плечи. Эту миссию Мишель принимает с присущим ему энтузиазмом. С завидным оптимизмом герой выясняет, кто он, куда попал и что вокруг него происходит. Он тщательно впитывает всю информацию об обитателях Луны и их цивилизации, задает вопросы и делает важные заключения. А потом пытается убраться оттуда. Тоже без какой-либо паники.

Жители Луны, часто упоминаемые в книгах селениты, считают себя высшей расой. Они с удивлением констатируют высокие баллы коэффициента лунной интеллектуальности, получаемые Мишелем за успешное решение загадок. Инопланетяне убеждаются в примитивности человечества после признания ученого в том, что он физически не может приветствовать повелителя Луны серией вспышек, испускаемых его висками. Один из них безапелляционно "просветит" героя знанием того, что люди до сих пор живут в пещерах.

При должном старании и усердии Мишелю удастся частично восстановить честное имя землян в огромных глазах обитателей Луны. А подмешав в их пищу немного волшебного винограда, и вовсе услышать много уважительных слов от икающих селенитов. Кулинарные рецепты Мишель прочитает на разбросанных по всей Луне идеограммах. Здешняя еда вполне пригодна для человека, правда, возможны казусы: то, что Мишелю покажется восхитительным на вкус и придаст ему необыкновенные способности, произведет на аборигенов несколько другой эффект.

Аркадные элементы сведены к ловле летающих предметов и лихим скачкам героя через пропасти шириной в десятки и глубиной в сотни метров. Благо в местной атмосфере можно находиться без скафандра. Жюльверновская Луна живет по правилам ее создателя, который сделал попытку ее реалистичного описания. Естественно, она получилась такой, какой представлялась Верну в XIX веке. Кому не нравится - может написать свою книгу о Луне. А мы посмотрим, обретет ли она такую же популярность.

Мишель - увлеченный фанатик. Рыжеволосый, растрепанный и милый. Симпатией к нему проникнется даже муха-шпион, засланная следить за каждым "огромным шагом для человечества", неожиданно раскрыв свои карты и пропищав герою, что она (или он, кто разберет этих мошек) очень сильно к нему привязалась. Муха продолжит сопровождать Мишеля, сообщая ему секреты настройки сложных механизмов, называемых ею Великими Калькуляторами.

Звуки флейты

Если в "Возращении на таинственный остров" основной акцент ставился на химии и стрельбе, то на Луне он смещается в сторону музыки и математики. Селениты разговаривают на языке, похожем на мелодичные трели. Для полноценного общения Мишелю придется найти флейту, и тогда слова инопланетян будут высвечиваться читабельным текстом неприятного кислотного цвета. Часть пазлов сводится к поиску правильной комбинации звуков. В этом нет ничего дурного, кроме тех случаев, когда для накручивания лунного IQ задание приходится выполнять несколько раз подряд с нарастающей сложностью. Спасибо еще, что не заставили героя разучивать нотную грамоту.

Математические задачки несколько интереснее. Kheops Studio придумала и воплотила в игре хитрую систему счисления. При решении примеров вполне вероятно вспомнить те времена, когда вы старались вникнуть в элементарные правила сложения столбиком.

Далеко не каждый раз перед Мишелем будут вставать неординарные задания. Похоже, что мало какой современный разработчик сочтет свою приключенческую игру творчески завершенной, покуда не втиснет в нее опыты с наполнением трехлитрового ведра и сравнением трех кучек двумя взвешиваниями.

Назад на Землю

Теперь, дорогие жители Земли, давайте поиграем в психотерапевтический сеанс. Я не буду выдвигать однозначного ответа на вопрос "Так стоит ли лететь на эту Луну?", а вы порефлексируете и придете к правильному решению самостоятельно. И, может быть, в результате, напевая два единственно знакомых слова из французской песни "Voyage Voyage", вы соберетесь с силами и решитесь разведать обстановку на спутнике.

Потому что оригинальную книжную атмосферу авторы игры прочувствовали, хорошо додумали и неплохо воссоздали. Эх, сколько денег заработал бы Жюль Верн, если бы не умер в свои молодые семьдесят семь лет.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	7 x 0,10	
Сюжетная линия	7 x 0,20	7.2
Ценность для жанра	7 x 0,10	

Александр ВАСНЕВ

ВЫБОР НАВИГАТОРА

ПЕРВОРОЖДЕННЫЙ

Деточкин конечно виноват, но он... не виноват.
К/ф "Берегись автомобиля"

Жанр Интерактивное кино **Издатель** Atari **Разработчик** Quantic Dream **Рекомендуется** Pentium 3 1.0 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.atari.com/fahrenheit

Fahrenheit (в Северной Америке - Indigo Prophecy) ждали, на него надеялись и в него верили. Правда, точно сказать, что ждали, на что надеялись и во что верили, наверное, не смог бы никто, уж больно дерзок был вызов, брошенный разработчиками приснопамятного Omikron. Однако, несмотря на все эти размышления, например, лично для меня не подлежала сомнению жанровая принадлежность игры. Да, нового типа, да, возможно, революционная, но адвентюра...

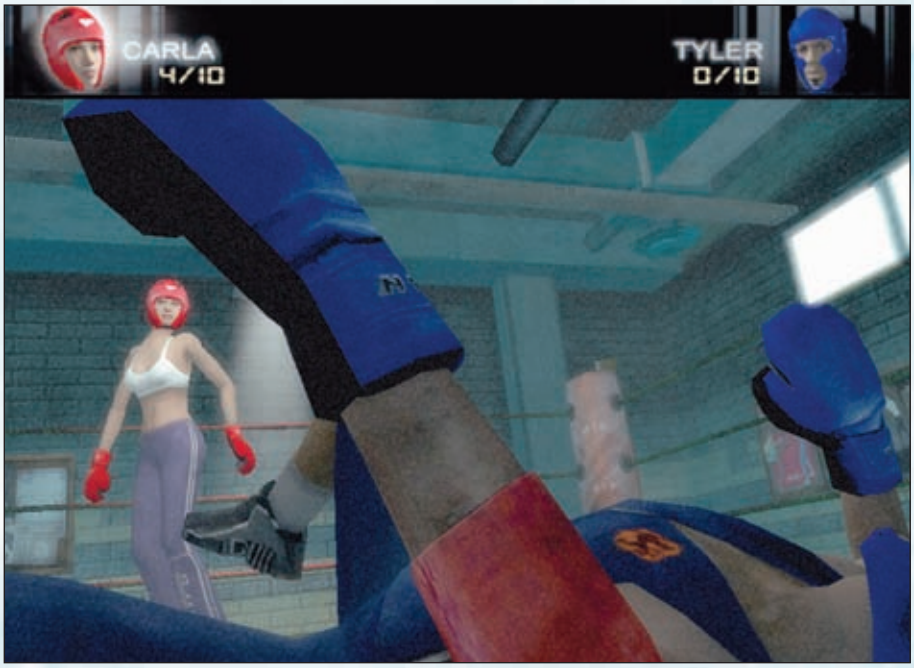
А зря!

И только после выхода этой игры можно наконец-то признать, что мы с вами присутствуем при рождении нового жанра. Громко сказано? Ладно, пусть будет поджанр, только сути это не меняет. Интерактивное кино. Вот что такое Fahrenheit (тут даже отсутствует кнопка New Game, зато присутствует другая - New Movie). Да, здесь есть пазлы, до жути простые пазлы и куча банальнейших мини-игр, которые с формальной точки зрения являются явными признаками не совсем качественной адвентюры. Но! Есть одно "но", которое ставит крест на всех параллелях и сравнениях. Это время, динамика. Действительно, подумайте, каким бы интригующим не был сюжет у лучших из лучших представителей жанра, известных на настоящий момент, прочувствовать его, что называется, на одном дыхании было все-таки невозможно. И причина этому как раз головоломки - то, что невольно и обязательно замедляло наше продвижение по сюжетной линии. С точки зрения законов жанра - это абсолютно правильно и обоснованно, но то, что годится для квеста или адвентюры, не подойдет для фильма. Вы же не будете сидеть в зрительном зале и смотреть, как главный герой в течение нескольких часов тщательно инспектирует все подсказки, чтобы открыть ключевой сейф с очень важными документами. В лучшем случае, наблюдая за этими описками, вы заснете, в худшем - плюнете и уйдете домой. По точно таким же законам живет и интерактивное кино. Действие не должно останавливаться ни на секунду, дабы температура игровой атмосферы оставалась предельно высокой на протяжении всего фильма. Как этого добиться? Понятно, что аркадные вставки, по механике своей копирующие идеи Britney's Dance Beat, будут этому только способствовать, если, например, развернуть на их фоне какую-нибудь драку или погоню. Чтобы игрок, с одной стороны, успевал следить за происходящими на мониторе событиями, а с другой, не мог позволить себе и се-

Ох, Тиффани, Тиффани, держалась бы ты, право слово, от этого Лукаса подальше

Будем вскрывать! Нервных и беременных просим удалиться

Мужики, наших бьют!



Стреляет и дерется Карла отлично. Может, она еще готовить и стирать умеет?

кундой передышки, ожесточенно долбя по клавиатуре (допускаю, что производители этого незаменимого устройства будут очень заинтересованы в успехе Fahrenheit, ибо нагрузка на "клаву" выпадает просто огромная). Стоит признать, что разработчики смогли реализовать эту идею максимально правильно и удобно, хотя, конечно, несколько злоупотребили частотой мини-игр и их однообразностью. Однако мы не будем ругать их за это особенно сильно, ведь первопроходцам должны делаться какие-то поблажки.

Но если вернуться к пазлам: как сделать так, чтобы и динамика не терялась, и задачки были все-таки похожи на что-то вразумительное? Ответ прост: надо использовать время. Когда у двери вашей квартиры стоит полицейский, а в прихожей валяется окровавленный свитер, что бы вы сделали в обычной адвентюре? Спокойно спрятали бы улику (в данном случае в стиральной машине) и впустили бы стража закона. По меркам жанра это даже и не пазл, а так, небольшая связочка между двумя эпизодами. Но ситуация разительно меняется, когда вы видите перед глазами полоску таймера, когда вы слышите все более и более настойчивые требования полицейского открыть дверь. Это уже совсем другой коленкор, уверяю вас. Или, например, когда вы сидите в офисе в окружении улик, выдающих вашу причастность к убийству, а по коридору в сторону вашего кабинета идет детектив. А чтобы эффект стресса был еще большим, девелоперы даже ввели в игру разделение экрана. Вот на верхних двух третях вы по-прежнему наблюдаете своего персонажа, пытаетесь что-то сделать, в то время как на нижней трети вы видите чьи-то ноги (и вы догадываетесь, чьи они), которые идут по коридору. Все ближе и ближе к двери в вашу комнату. Все ближе и ближе... Кстати, тут стоит сказать спасибо разработчикам за оригинальный и удобный интерфейс. Когда герой подходит к какому-либо активному предмету, нам выдается перечень возможных действий, для выполнения каждого из которых следует повести "хвостатого" с зажатой левой кнопкой в определенную сторону. Тот же принцип действует и в диалогах, правда, вместо вариантов действий здесь даются возможные ответы на вопросы и темы для разговора. В условиях тотального дефицита времени, данная система оказалась очень и очень действенной. А ведь это не просто еще один реверанс в адрес создателей, а реально очень важная деталь, поскольку не оптимизированное управление вполне могло бы погубить Fahrenheit.

В нашем деле мелочей не бывает

Вторая деталь игры, которая разительно отличает ее от других адвентюр, - это сюжет. Причем речь не идет о главной линии, чье начало всем известно (немотивированные убийства в Нью-Йорке вкупе с небывалыми

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Дебютом для Quantic Dream стал выпущенный в 2000 году проект Omikron: The Nomad Soul, обещавший геймеру самый настоящий виртуальный город, и с этим обещанием его немного кинувший. Большие надежды возлагались на сиквел Omikron 2: Exodus, который был анонсирован в том же году. Однако вскоре ввиду финансовых проблем, эта игра была задвинута в долгий ящик, и мы уже перестали надеяться увидеть ее когда-нибудь. И вот где-то год назад прошел слух, что в случае успеха проекта Fahrenheit разработка Omikron 2 будет продолжена, а весной 2005 стало известно, что девелоперы закончили работу над его дизайн-документом. Что ж, поскольку успех Fahrenheit сомнений не вызывает, то, надо понимать, что все будет хорошо?

А знаете, что сейчас произойдет? Зазвонит телефон, и Тайлер уйдет на работу

Мне бы разучить три аккорда... Шутка, Лукас играет так (с нашей помощью, правда), что прямо заслушаться можно

Срочно! Вызываю Ихтиандра!

А погодка в игре действительно на редкость гнусная

Даже не спрашивайте, что это там Тайлер делает у стены

Народ должен знать своих героев

холодами), и о которой мы больше не обмолвимся ни словом, дабы не сболтнуть чего лишнего. Нет, тут дело в другом, в тех небольших ответвлениях на громадном сюжетном дереве. Каждый из трех героев игры - невиноватый убийца Лукас Кейн и ищущие его полицейские Карла Валенти и Тайлер Майлс - живут своей непохожей друг на друга жизнью, и у каждого из них есть какая-то своя, личная трагедия, надрыв, если хотите. Даже, казалось, счастливый весельчак Тайлер вынужден раз от разу переживать неприятную сцену объяснения с возлюбленной, которая умоляет уехать его из этого чертового холодного Нью-Йорка, где он постоянно рискует жизнью, на юг в теплую Флориду, чтобы, наконец, зажить по-человечески. Но, нет, маховик истории запущен, зрители заняли свои места в зале, и никто не покинет сцену без нашей команды.

А квартиры персонажей? Они индивидуальны и в точности описывают облик своих хозяев, будь то холостяцкая дыра Кейна или уютные апартаменты Карлы. Но и это еще не все. Ведь существование любого человека, будь он даже самый фанатичный трудоголик, не может идти исключительно по принципу "дом-работа". Вот, например, Тайлер идет по коридору к своему офису, когда его останавливает сослуживец. Гони, мол, мои сто баксов, приятель.

- Конечно, Джеффри, но только не сейчас.

- Нет, Тайлер именно сейчас, я жду своих денег уже целые полгода.

- Ок, Джеффри, давай сыграем в баскетбол: выиграю я - долг обнуляется, ты - дам тебе двести.

- Идет, только давай поскорее.

- Нет проблем, при первой же возможности...

Вероятно, многие, став свидетелями этого диалога и не дождавшись сиюминутного развития событий, забудут про эту встречу. Она ведь никак не связана с поисками убийцы. И, в конце концов, какая нам разница, отдаст ли Тайлер долг, чай не из своего кармана платим? Кабы не так, жизнь этой троицы во время игры - наша жизнь. И потому, не удивляйтесь, что через энное число игровых уровней вы выйдете на баскетбольную площадку и будете изо всех сил бодаться за свои сто баксов, которые, как известно, не лишние, причем не лишние в квадрате. Точно так же и по тем же мотивам вам придется стать участником спарринга между Карлой и Тайлером. Просто из-за того, что героям приспичило, так сказать, развеяться, освежить восприятие.

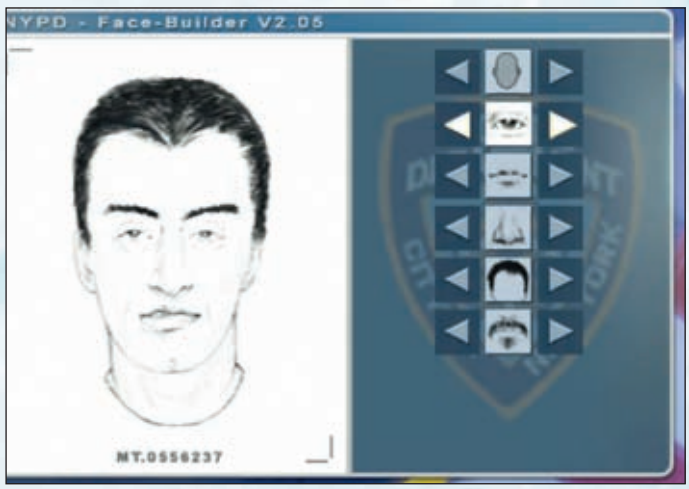
Но упомянутые две сценки по своему динамизму очень даже вписываются в концепцию игры, а потому авторы с легкой душой смогли сделать их обязательными для прохождения. А как заставить игрока самому стремиться обращать внимание на такие, казалось бы, отвлекающие детали, а не просто тупо продвигаться по сюжету. Да очень просто!

Жить - хорошо? Только не здесь

Тут мы приветствуем еще одну очень удачную находку создателей Fahrenheit - введение в игру понятия "психологическое состояние персона-

Как и положено всякому живому негру, Тайлер жить не может без баскетбола

Чем точнее мы создадим фоторобот Лукаса, тем труднее ему придется в середине игры



Сосед зашел в гости. Вечером, с бутылкой вина и колодой гадальных карт

Туториал проводит основатель Quantic Dream Дэвид Кейдж собственной персоной

жа". Совершив убийство, Лукас, вполне нормальный человек, слегка уставший после работы, сразу попадает под власть стресса. А постоянные флэшбэки, головные боли и прочие подобные "радости" жизни могут довести до того, что в один прекрасный день, когда эмоциональный фон героя станет равным нулю, он просто плюнет на игрока, пойдет и сдастся полиции, расписавшись тем самым в своей неспособности продолжать борьбу с самим собой и обстоятельствами. Как этого избежать? Отвлечься. Поиграть на гитаре, выпить чего-нибудь, что найдется в холодильнике (у Кейна там, правда, обитает лишь пакет молока), сходить, извините за натурализм, в туалет. Но все не так просто: ненароком остановившись около стола, вы можете захотеть рассмотреть фотографию, где изображены родители и брат Лукаса, Маркус Кейн. Сразу нахлынут воспоминания о спокойной жизни в детстве, и в результате извольте получить минус к своему эмоциональному портрету. Вот так вот, балансируя на грани депрессии, наш герой-интеллектуал (еще бы, поклонник Ницше и Шекспира) и вынужден мыкаться всю игру. Но это не значит, что раз плохо убийце, то хорошо его преследователям. Бессонные ночи на работе и личные житейские проблемы не раз поставят Карлу и Тайлера на одну планку с Лукасом.

Ничто не происходит просто так

Коль мы поставили перед собой цель перечислить по возможности все достоинства Fahrenheit, то нельзя не коснуться и еще одного: системы игровых уровней. Все действо разбито на маленькие эпизоды, в каждом из которых происходит какое-нибудь событие. Им могут стать ключевые сюжетные моменты, например, убийство в ресторане, филигранный уход от погони по заснеженным улицам Нью-Йорка или упомянутые сценки типа игры в баскетбол. Первым достоинством такого подхода является то, что он позволяет разработчиком продумать множество вариантов развития событий. Это как сшитое из лоскутов одеяло. Например, уехали в первой сцене из кафе на такси, будьте готовы к тому, что это может быть использовано во время расследования убийства. И таких нюансов тут много, и это позволяет игроку стать свидетелем того фильма, который ему нужен, который он сам хочет видеть. Конечно, бывают моменты, когда история вследствие ошибок наших подопечных (а, следовательно, наших ошибок) заходит в тупик, и приходится переигрывать уровень заново. Ввиду их небольших размеров это не так уж и напряжно.

Но, если все так хорошо, то почему у игры стоит восьмерка в графе "сюжетная линия"? К сожалению, дело в том, что где-то к середине фонтан оригинальности девелоперов начал иссякать, и тогда в ход пошли клише и идеи из других фильмов и игр. Конечно, надо отдать должное, подобраны и скомпонованы они очень умело, но все-таки...

And the winner is...

Сколько бы мы не говорили о богатом внутреннем содержании, ни один фильм не станет массовым хитом, если не будет облачен в достойные одежды. И у Fahrenheit с этим нет никаких проблем. Тут великолепна не столько графика как совокупность технических характеристик и возможностей движка, сколько графика как следствие грамотной, потрясающей работы аниматоров и оператора. Именно благодаря их заслугам мы можем любоваться крупными планами персонажей, которые мимикой передают внутренние переживания героев. И именно благодаря им мы становимся свидетелями совершенно умопомрачительных экшн-сцен. Это однозначно "Оскар". Да что там этот золотой болванчик! За один образ Карлы Валенти, милейшей, очаровательнейшей девушки, авторам надо воздвигнуть памятник. Хотя бы нерукотворный.

Но одной картинки для передачи атмосферы игры было бы однозначно мало и авторы, прекрасно это понимая, подарили нам великолепный саундтрек. О музыке в играх говорят редко, но перед нами как раз тот случай, когда про нее просто необходимо упомянуть. Каждому из героев соответствует своя тема, которая очень точно и метко передает его внутреннее состояние. А если добавить к этому и то, что и к озвучке персонажей (да и к озвучке вообще) претензий нет никаких, то выставленная в соответствующей графе десятка не должна никого удивлять.

Надеемся, теперь нашим читателям должна быть понятна высокая суммарная оценка Fahrenheit'a.

Конечно, у этого фильма есть маленькие недочеты вроде совсем уж невнятной задачки по поиску документов в архиве или упомянутого выше копирования идей. Да, все так. Но минусы эти вполне объяснимы и простительны. Также стоит признать, что как игра Fahrenheit очень коротка, каких-то 7-8 часов на полное прохождение. Но, с другой стороны, все-таки не забывайте, что перед вами фильм, пусть и интерактивный, но сделанный на очень высоком уровне. Просто хочется снять шляпу перед разработчиками, когда прикидываешь в уме, сколько труда было вложено во все эти бесчисленные сценки, ролики, минуты и секунды, которые мелькают перед нами, оставляя в голове одну мысль: "Черт побери, как же это здорово!" На этом можно было бы поставить точку, но позвольте напоследок процитировать фразу Тайлера: "And go buy yourself a video game!" Надеюсь, не надо уточнять какую?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0.40	ИТОГО
Графика	9 x 0.20	
Звук и музыка	10 x 0.10	9.0
Сюжетная линия	8 x 0.20	
Ценность для жанра	10 x 0.10	

Рафаил ФАТКУЛИН, Bros., HWNN, OrcHunter

CONNECT

На линии - Китай

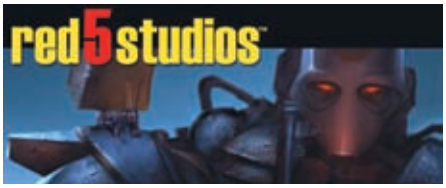
Знамя будущей онлайновой революции

Очередная радужная весть из Поднебесной: по данным маркетинговой компании DFC Intelligence, в этом году доходы от онлайновых игр (не только полноценных MMO, но и браузерных мини-забав и прочей сетевой развлекаловки) составят $480 млн., а в 2010 - уже $1,7 млрд., что очень и очень интересно, потому что аналитики из Analysis International считают, что в 2008 году объем этого сегмента рынка составит всего $714 млн. То есть между 2008 и 2010 годами в китайском онлайне должен произойти очередной демографический и финансовый взрыв. Все возможно, ведь правительство КНР делает баснословные инвестиции в виртуальное пространство ("баснословные" равняется $1,8 млрд.), одной левой открывает по десять-тридцать игровых студий и поддерживает разработку около ста проектов сразу, а население уходит в Заэкранье в массовом порядке: только сейчас в виртуальности на постоянной основе проживают 28,8 млн. китайцев. **- *Bros.***

Красная пятерка

Разговоры о сладости онлайново-игровых пирогов с некоторых пор перекочевали из разряда откровений и перспективных прогнозов в разряд известных всему миру банальностей. Что, впрочем, совсем не означает уменьшения количества желающих их испечь, а затем загнать жаждущей деликатесов публике.

Марк Керн, Уильям Петрас и Таевон Юн были не последними людьми в команде создателей World of Warcraft (первый являлся ее фактическим лидером, второй - главным художником, третий имеет за плечами опыт разработки Nox, Ultima Online и возглавлял интервенцию WoW на корейский рынок). Теперь же господа девелоперы ре-



шили, что пора завязывать работать на чужих дядь и теть, и стоит подумать о собственной грядущей старости. Лучшего же средства заработать на приличную пенсию, чем создать свою MMO-что-то-там, они не знают. Поэтому и решили основать студию Red 5, в задачи коей поставили потрясти до основания нынешние онлайновые устои будущими онлайновыми нетленками.

Штаб-квартира новой компании располагается в Aliso Veijo (штат Калифорния) какими-либо сведениями о текущем проекте свежеиспеченных ветеранов редакция "Навигатора" пока не располагает. **- *Р.Ф.***

Об адд-оне - на "БлиззКоне"

Слухи о содержании первой "добавки" к World of Warcraft начали бродить по Сети практически одновременно с релизом игры, будоража общественное мнение нынче уже более чем четырехмиллионного населения онлайнового мира. Однако любому компьютерному вирусу известно, что лучший слух - это заявление ТАСС. В случае с WoW вместо легендарного телеграфного

Шейн Дабири объясняет китайским товарищам онлайновую политику партии Blizzard

агентства вполне сойдет Шейн Дабири, ведущий продюсер игры.

На официальном форуме World of Warcraft появилось сообщение за подписью Шейна, в котором он торжественно обещает устроить представление ставшего легендой еще до своего рождения WoW-адд-она во время запланированного на конец октября BlizzCon'а. Иных таинственных секретов и секретных тайн мистер Дабири разглашать не пожелал. Наверное, ас золоторыбной ловли понимает, что главное в этом занятии - грамотно и вовремя подсечь добычу. А в том, что на такую приманку сплывутся косяки драгоценных чуд и юд, может сомневаться разве что выброшенный на помойку унитаз. Ибо что ему еще остается делать...

Впрочем, в качестве претендента на один из гвоздей будущего презентационного шоу вполне сгодится

На вид игра нам нравится, на все остальное - дождемся релиза

Вполне себе стандартное киберпанк-будущее. Даже деревья какие-то имплантантные

система дальнейшего развития высокоуровневых персонажей - Hero-class system. Шейн уверяет, что "БлиззКон" сорвет завесу загадочности в том числе и с нее. Черт, уже спим и видим волшебные сны о том фантастическом времени, когда все именно так и случится. **- *Р.Ф.***

Китай впереди всего онлайна

Если вы думаете, что World of Warcraft - самая популярная MMORPG, то осмелимся вас пребольно разочаровать. Новая китайская онлайновая забава Yulgang, стартовавшая всего два месяца назад, уже сейчас может похвастаться аудиторией в 9 млн. человек! Это, к слову, примерно в два раза больше, чем народа, тусующегося на просторах Азерота.

Откуда же такая истерия и популярность? Все дело в том, что в отличие от того же World of Warcraft, копия трудолюбивой китайской поделки Yulgang не стоит ровным счетом ничего, а чтобы в нее играть, не нужно ежемесячно отстегивать 10-15 долларов с кредитной карточки.

Слово Ради Чану (Rudy Chan), CEO компании China.com: "Мы бесконечно счастливы полученными результатами с момента запуска Yulgang, живущей на серверах каких-то жалких 2 месяца! Я верю, что игра пойдет дальше и станет одной из двух самых успешных MMORPG Китая".

Осталось только пожелать китайскому правительству понастроить как можно больше реабилитационных центров для играющих в онлайновые игры. С каждым месяцем MMORPG становятся все более и более доступными и заманчивыми. **- *О.Н.***

Новый взгляд под куполом Йорка

Компания Reakktor очень-очень хочет, чтобы ее MMORPG Neocron 2: Beyond Dome of York удержалась на плаву в наши непростые времена. Поэтому готовит к запуску бесплатный адд-он. Кто-то может подумать, что дармовое дополнение вряд ли приукрасит тихонько существующий мирок "Неокрона". Однако, не все так банально. Разработчики собираются сфокусировать внимание на улучшении графического движка своей MMORPG. Не обойдется и без ритуального набивания контента свежими стволами и новыми постояльцами пользовательского инвентаря.

Девелоперы планируют закончить разработку дополнения в ближайшие пару месяцев и предоставить клиентам возможность выкачать его несколькими большими пакетами. Разумеется, обновление графического движка никак не скажется на установленных ранее патчах и апдейтах.

К слову, Neocron 2: Beyond Dome of York - проект относительно молодой: 1 октября этого года он отметил только первую годовщину своего пребывания на пользовательских жестких дисках. **- *О.Н.***

Blizzard Entertainment: злые языки пророчат нокдаун

Аналитической компании Wedbush Morgan в лице ее ведущего сотрудника Майкла Пачтера вздумалось попугать акционеров и топ-менеджеров Blizzard Entertainment. По расчетам аналитиков, уже через полгода-год число подписчиков центрового проекта девелопера - World of Warcraft - может уменьшиться на 75%, то есть брякнуться с четырех миллионов человек до одного. Разумеется, Blizzard и VU Ga-mes при этом напрочь утратят звание тандема-лидера рынка массовых онлайновых развлечений.

Неутешительные прогнозы мистера Пачтера основываются на следующем предположении. Специалист Wedbush уверен, что основная масса нынешних обитателей мира WoW никогда не станут подлинными адептами игры и участвуют в войнах Орды и Альянса исключительно под влиянием поднятой прессой и прочими доброхотами шумихе. Как только World of Warcraft перестанет быть чем-то диковинным, уверены в Wedbush Morgan, большинство игроков (прежде всего американцев, поскольку ребят из КНР и Кореи иначе как фанатами онлайна не назовешь) покинут пределы Азерота.

Пока пророки пророчествуют, игроки играют и играют

Впрочем, вряд ли директорам и совладельцам Blizzard и Vivendi стоит начинать беспокоиться уже сегодня. В США, Европе, Китае, Корее, Сингапуре, Австралии и Новой Зеландии число поклонников World of Warcraft все еще растет со скоростью распространения среднестатистической эпидемии. Доход от проекта составляет порядка $700 млн. в год. - *Bros.*

Растут лимоны на высоких горах

Короче, ты не достанешь!

Planetwide Games, продюсер онлайновой RYL: Path of the Emperor, объявила, что приостанавливает состязания, которые так привлекательно выглядели в рекламе игры. Приз весом в $1 млн. подвис в кладовке, и дальнейшая его судьба непонятна.

После нескольких недель схваток, руководство RYL вдруг заявило, что замечены многочисленные случаи нечестной игры, идущие вразрез с правилами соревнований. Читеры сделали свое черное дело, и теперь неясно, что делать с остальными. Судя по всему, сам движок игры не защищен от злоупотреблений, а команда поддержки неспособна им что-либо противопоставить. Это явно не Blizzard, которая банит сотни тысяч эккаунтов, владельцы которых уличаются в неправомочных действиях. Также не исключено, что игра просто банально не набрала достаточно подписчиков, из кармана которых и планировалось достать этот самый лимон. А тут такой случай - читеры. Чем не повод не заплатить? - *HWNN*

Спешите, иначе конкуренты могут обогнать!

Халявная сладость перебьет любые привкусы и послевкусия

65 евро - и вы новый Доктор Зло

Пока потребители онлайнового рынка с нетерпением ожидают злодейскую добавку к MMORPG City of Heroes - City of Villains, европейское подразделение издателя NCsoft подогнала на склады специальную версию Collector's Edition, которая будет доступна еще до официального запуска.

Кроме собственно игры в коробку запихнут 7 фигурок от фирмы HeroClix (3 супергероя и 4 мегазлодея), карту The Rogue Isles, две совершенно эксклюзивные внутриигровые вещички и книгу избранного арта из обеих частей. Кроме того, предварительные заказчики подарочного набора (всего-то за 64.99 евро) получат 14 бесплатных дней для онлайновых злодеяний.

"Непредварительный" комплект, за который просят 44.99 евро, будет иметь при себе постеры, воллпэйперы, разноцветный арт, карты, комиксы, подробное описание сюжета и возможность прикоснуться к игре за 2 дня до официального запуска. - *O.H.*

Бесплатной MMORPG не желаете?

Отныне, чтобы играть в любимую MMORPG, совершенно не обязательно ежемесячно отстегивать в карман держателя серверов кровные 15 долларов. Компания Funcom, папа унд мама онлайновой киберпанк-RPG почтенного возраста Anarchy Online, решила приобщить свое детище к политике "бесплатной игры" в грядущих 2006 и 2007 годах. Поясняет один из высокопоставленных начальников Funcom: "Наш коварный ход по привлече-

нию новых аддиктов даст возможность всем игрокам, уставшим за без малого десятилетие от мохноногов, гномов, эльфов и прочих фэнтезийных обитателей, приобщиться к лучшей на сегодняшний момент научно-фантастической MMO-игре, а также позволит хардкорным фанатам "сайенс фикшн" досконально изучить наш замечательный мирок".

Кстати, феноменально успешная корейская MMORPG The Legend of Mir 3, памятная нам зверской расправой одного китайского игрока над другим из-за внутриигрового мега-меча, предоставила возможность всем держателям активных эккаунтов возможность бесплатного доступа к серверам. Ждем (без особой, впрочем, надежды) ответа Blizzard. **- *O.H.***

На верной дороге стоите, товарищи!

Злые вы!

Оказывается, истина присутствует не только в вине, но и в нашем насквозь коррумпированном и бесчестном entertainment-бизнесе. Как-то раз летом мы сокрушались по поводу намерения Microsoft в целом, Билла Гейтса в частности и Xbox непосредственно отобрать у нас святое - World of, ясное дело, Warcraft. Слухи о готовности Blizzard продать душу черному ящику не подтвердились: руководство компании опровергло информацию о том, что "дело в шляпе", и постаралось убедить общественность, что перенос игры на консоли не значится в ближайших планах "Метели". Ура. Ехидное, пролетарское такое "ура". Пол Сэмс, вице-президент Blizzard по деловым операциям, сказал следующее: "Несмотря на неприлично огромный интерес к нашей чудо-игре со стороны отдельных личностей, в которых и пальцем как-то неудобно тыкать, мы официально показываем им фигу. В ближайшее время World of Warcraft останется PC-эксклюзивом: Blizzard просто не готова к переезду на новую платформу".

То есть измена родине состоится, но не скоро. Пока "Метели" вполне хватает четырех миллионов безумных и счастливых PC-подписчиков по всему миру. Портирование, несомненно, преумножит это число, но - "не время для драконов". **- *Bros.***

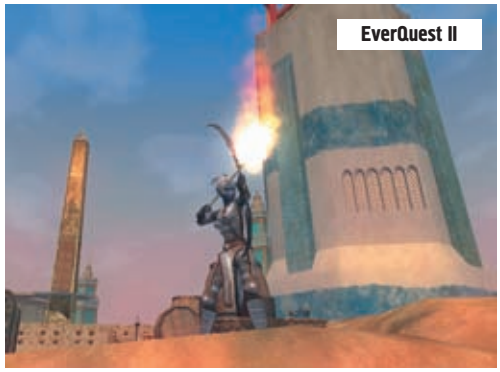
EQ2 по-русски

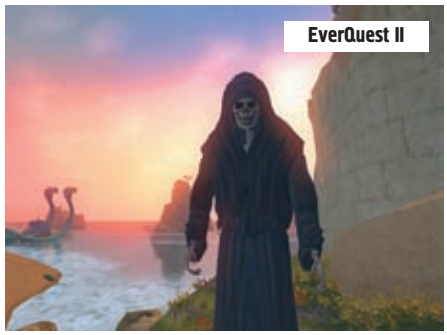
Компания Sony Online Entertainment выпустила EverQuest II Desert of Flames, первый адд-он EQ2. Английская версия дополнения продается по цене $29.99, однако у российских игроков будет уникальная возможность получить его бесплатно в момент запуска русскоязычного сервиса.

Локализованная версия игры от компании "Акелла" будет включать в себя дополнение Desert of Flames. Адд-он предлагает игрокам продолжить свои приключения в более чем 30 новых зонах, где достойные испытания найдутся для персонажей любого уровня. И, конечно же, дополнение включает долгожданный режим PVP. Игроков зазывают в город кочевников Maj'Dul, где можно будет померяться силами с другими игроками. Игроки смогут привлечь подчиненных им могущественных созданий, чтобы те сражались за них на специальных магических аренах, а за стенами города вас ждут встречи с таинственными обитателями и удивительными легендами пустыни Ro.

Новые фишки:

* возможность присоединиться к одной из трех группировок в борьбе





за контроль над ключевыми зданиями города;

* до 60-го уровня поднят левелкап;

* голосовые "эмоции";

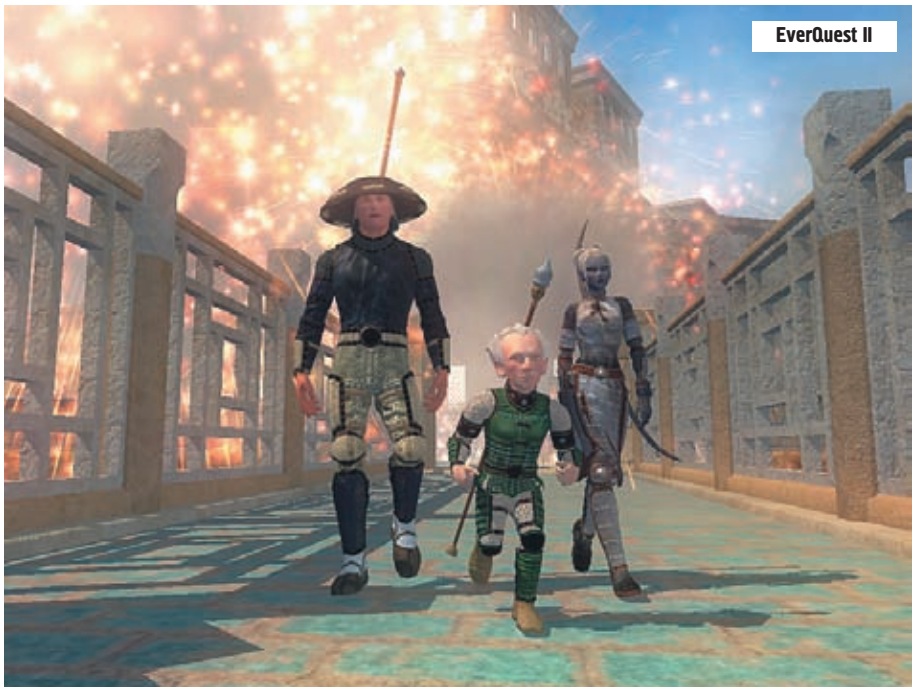
* 30 новых видов мобов;

* PvP аренного типа;

* система вертикального перемещения (можно будет лазать по стенам);

* кооперация с другими игроками для завоевания права управлять городом Maj'Dul.

Жаль, конечно, что PvP обещано в столь урезанном виде, дуэлями сегодня удивить трудно. Впрочем, кто знает, что там у девелоперов на уме. Адд-он наверняка не останется в гордом одиночестве слишком долго. О дате запуска российского сервера пока ничего не известно. **- *HWNN***



АСИСЯЙ ДВА

Жалеть не будут коротышки
И не потратят деньги зря,
Коль будут все жевать коврижки
Конфетной фабрики "Заря".
Н. Носов. "Незнайка на Луне"

Жанр MMORPG **Издатель** Gravity **Разработчик** Gravity **Дата выхода** 2006 **Сайт** www.ragnarokonline2.com

На прошедшей токийской игровой выставке компания Gravity приоткрыла завесу над продолжением популярнейшей Ragnarok, которая, кстати, совсем недавно обосновалась и в наших пенатах на собственном российском сервере. Естественно, подобное безобразие не могло пройти незамеченным, хотя организаторы сделали все возможное, чтобы утаить от презренных гайдзинов (так в России называют разработчиков, а в Японии - иностранцев) подробности, закодировав их специальным иероглифическим кодом. Но мы решили не сдаваться и, хорошенько порывшись в Сети, накопали много чего интересного на ставшем уже почти родным пиджин-инглиш.

В полном...

... 3D. Никакая современная MMORPG не рискнет даже заикаться о чем-нибудь без наличия тотальной трехмерности. Ответственность за внешние красоты RO2 возложена на движок Unreal 2.x. Если в первом "Рагнароке" плоские персы бегали по трехмерным локациям, то во втором полной проработке подвергнутся и куклы. При этом они сохранят всю ту муси-пуси-вау-гуси... сюси-люси... в общем, асисяйность, которой так умилительно самолюбуется первая часть. Все будет так же трогательно, только более развратно. Нет, до темноэльфийских сексуальных бомб из Lineage 2 дело не дойдет, но приблизить камеру вплотную к трусикам под юбками - это будьте любезны. Причем, как утверждает один из посетителей выставки, который не поленился провести следственный эксперимент, дизайнеры и девелоперы явно не пожалели полигонов для подробной прорисовки того, что там эта самая камера должна узреть. Оно и понятно, если есть 3D, так почему бы и нет?

В RO2 будут улучшены сильные стороны предшественницы, а заодно устранены многие слабые моменты. Система Real Emotion Expression позволит иллюстрировать сообщения чата эмоциональными телодвижениями. Оригинальный подход девелоперы демонстрируют в решении проблемы воровства лута и экспы: вместо того, чтобы наказывать того, кто совершил преступление, игра будет поощрять жертву.

Изменится и ориентация фарминга монстров. Охота на мощного зверя в составе группы даст значительно больше экспы, чем одновременное истребление многочисленной слабой мелочевки.

Позаботились девелоперы и об устранении проблемы воровства выпавшего лута. Отныне для получения доступа к добыче нужно будет пройти предварительную операцию "облучивания тела".

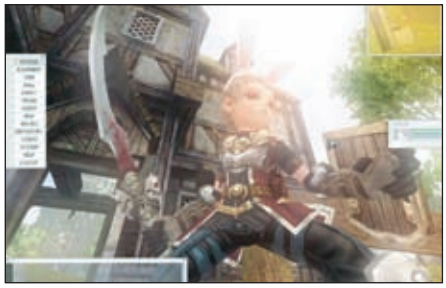
Госкомстат сообщает

Статсы намечены в следующей конфигурации: STR (сила), DEX (ловкость), AGI (выносливость), INT (интеллект), WIS (мудрость) и CON (концентрация). Несколько странно видеть CONcentration вместо привычной для многопользовательских ролевушек CONstitution. Атрибут отвечает за частоту нанесения критических повреждений и увертывания от спеллов противника.

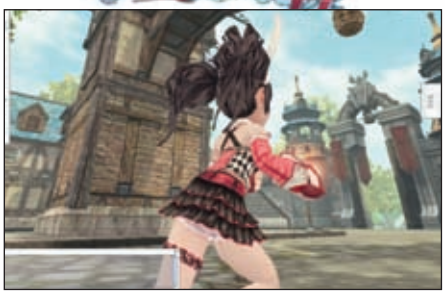
Специальность - не волк, в лес не убежит

Игра сохранит систему прокачки базовых (Base LV) и профессиональных (Job LV) уровней. В отличие от других MMORPG, где с получением нового уровня у персонажа растут

Девочка? Девушка? Женщина? Мальчик?.. Один фиг - кролик



Одна из немногих MMORPG, в которой растянувшийся на земле персонаж не является трупом



Не удивлюсь, если Gravity вскоре откроет магазин по продаже столь хорошо разрекламированного нижнего белья

Перед боем нужно обязательно позаботиться, как ты будешь выглядеть на скриншотах. Сегодня мы представляем вам блеск для губ Макс...

статсы и можно по своему усмотрению нарастить скиллы, в RO2 рост базового уровня позволяет персонажу поднять только статсы, а рост профессионального - выучить новое умение. Изначально это было придумано для свободы прокачки хайлевелов, которые могли таким образом получить разные статсы. Но с последовавшими ограничениями эта система так и заработала.

В Ragnarok 2 будет применена т.н. "Сложная система смены профессий", позволяющая в любой момент поменять профессиональный класс. Выполнив некоторые несущественные условия, персонаж сможет менять профессию по своему усмотрению, даже переходить от хайлевельных классов к лоулевельным. При этих трансформациях базовый уровень будет оставаться нетронутым. В результате игрокам не придется создавать твинков, заточенных под специфические нужды. Более того, будут сохранены все полученные бонусы. Например, если ваш Swordsman с рабочим уровнем 20 "перековался" в Magician с рабочим уровнем 1, а потом вернулся в исходное состояние, то он сразу получит JLV 20.

При смене профессий игра автоматически подстроит атрибуты персонажа, т.к. существенно вырастет статсовый бонус, связанный с классом.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

В конце августа Gravity Corporation была приобретена японской компанией Softbank. За $389.93 млн. были куплены 52.4% акций Gravity, принадлежавших ее исполнительному директору Киму Джангриолу. Эта сумма превысила рыночную стоимость пакета в 3.5 раза. Сделка увенчала собой трехлетнее сотрудничество фирм: Softbank являлся дистрибьютором Ragnarok в Японии.

Подлесок, кустики и травка явно украсили бы этот пейзаж. А пока - голые текстуры

Также с помощью системы "Специальность" игрок сможет пользоваться скиллами, свойственными другим классам, что позволит создавать уникальных персов. Например, меченосец при достижении Job LV 20 получает специальность "Bash Speciality". Если в этот момент "перековать" его в мага, то он все равно сохранит возможность использования этой специальности. Более того, таким образом можно наследовать не только умения, но и способность экипировать снаряжение, которое в общем случае недоступно классу персонажа. Еще один пример: тому же меченосцу свойственна специальность "Long Sword Speciality". После трансформации в мага, последний по-прежнему сможет щеголять длинными мечами. Правда, этот скилл потеряет возможность дальнейшего апгрейда. Для этого потребуется снова сделаться свордсманом.

Девелоперы прекрасно понимают, что такая система может привести к тотальной разбалансировке геймплея. Поэтому они предусмотрели систему ограничений, которая препятствует максимальной одновременной прокачке всех скиллов.

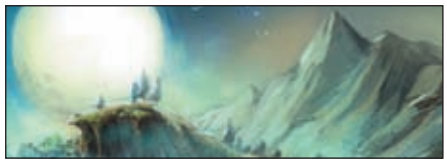
Да и не все скиллы доступны посредством системы специальностей, есть и привязанные исключительно к одному классу. Благодаря этому представители каждого класса будут востребованы в группах.

Например, скилл Gallant Rush, которым меченосец отвлекает на себя всех атакующих мобов присущ только Swordsman'y.

Дополнительное ограничение накладывается на количество одновременно экипированных специальностей. Есть специальное инвентори с 16 ячейками - 4x4. Мощные специальности могут занимать больше одной ячейки (до трех). Причем, они располагаются в этом инвентори по столбцам. Например, если в три первые ячейки поместить мощный скилл, то в оставшуюся можно определить только ту специальность, которая занимает 1 ячейку. К тому же персонаж не получит в распоряжение сразу всю матрицу 4x4, наращивание ячеек происходит постепенно на фоне общей прокачки.

Деление общества на классы

В показанной на TGS версии второго "Рагнарока" играбельной была только раса Norman. Помимо нее ожидаются Ellr и Dimago. Свежеиспеченные персы обладают неисчерпаемой выносливостью и множеством скиллов начального уровня. Но вскоре новичкам придется выбрать класс. Варианты следующие (для расы норманов): Swordsman (танк - он и в Рагнароке танк), Enchanter (партийные бафы и дебафы, замена класса аколитов), Recruit (могут использовать огнестрельный Dampf Flinte и кое-как ковырять в ближнем бою, явная замена класса арчеров), Thief (вор и групповой информатор, способный посеять неразбериху в рядах противника), Clown (бардовский класс, может помимо применения бафов использовать яды).



Классовая раскладка других рас пока неизвестна.

Йоко, но не Оно

Знаменитая Йоко Канно приглашена в качестве композитора Ragnarok Online 2. Эта дама является ветераном индустрии. Известность пришла к Йоко, когда она стала писать музыку для игрушек, выпускаемых компанией Koei (в т.ч. - Nobunaga's Ambition и сериал Uncharted Waters). Сегодня в ее портфеле - множество анимешных сериалов, среди которых не последнее место занимают Cowboy Bebop и Ghost in the Shell: Stand Alone Complex.

Для второго "Рагнарока" Канно создаст девять десятков (!) композиций.

Остается

Геймплейные ролики демонстрируют просто кошмарную продолжительность процесса убиения монстров начального уровня. Причем все сводится к банальному поинт-&-клик. Никаких комбо, специальных движений и прочих премудростей. Понятно, что мы видели самые-самые азы игры, которой еще дозревать и дозревать. Хочется верить, что у девелоперов и издателей хватит сообразительности наполнить эту вселенную к релизу не только умилительными ужимками и возможностью заглянуть девочкам под юбки.

Махнуб

М-м-м... Яблочко...

Свобода творчества - свобода делать ошибки.
Петр Капица

Игра Maple Story **Жанр** Онлайновый скроллер
Издатель Wizet Corpopration
Разработчик Wizet Corpopration
Рекомендуется Pentium II 600 МГц, 64 Мб RAM, видеокарта 32 Мб, выделенка
Размер клиента 200 Мб **Сайт** www.mapleglobal.com

Это - караул. Первая реакция - шок, граничащий с ужасом. Реакция вторая - "срочный uninstall". Если удержишься от необдуманных поступков в первые две минуты, то потом становится даже интересно, насколько извращенным может быть мысль разработчика в погоне за оригинальностью.

Scroll-n-hit

Игра, о которой идет речь, называется Maple Story, и разработана она, разумеется, в Корее. Так бы она и потонула среди десятков своих коллег, если бы не ее весьма оригинальная концепция. Ее можно было бы назвать чистой воды скроллером, если бы не одно "но". Несмотря на свой вид, Maple Story является полноценной онлайновой игрой со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Для скроллера она весьма увесиста - клиент весит около двухсот мегабайт, но это, по всей видимости, должно означать весьма богатый контент, разумеется, на данный момент бесплатный. Для входа в игру нужно всего лишь зарегистрироваться на сайте, после чего вывести на экран эти жуткие 800x600, что, непонятно почему, является высшим пилотажем для подавляющего большинства скроллеров.

Игроку доступно четыре класса персонажей - воины, маги, лучники и воры. Если назначение первых вполне понятно, то вор - это нечто особенное. Он мастерски бьется в темноте и кидает сюрикены и ножи, а обладание уникальными скиллами дает ко всему этому хороший бонус.

Внешний вид персонажей можно настраивать в небольших пределах, оставляя неизменным лишь одно - их совершенно мультяшный вид, что вполне объяснимо.

Стой, кто идет!?

Вернемся к способностям персонажей. До десятого уровня все чары обладают стандартными наклонностями, и только лишь после десятого уровня игрок может выбрать специализацию. Вместе с этим он получает целый набор скиллов, все как обычно. Убиваем монстриков и с улыбкой на лице получаем экспу. Улыбка поначалу бывает размером с разрешение экрана, ведь в роли мобов тут выступают улитки, грибочки, обезьянки с бананами и жуткого вида котята с большущими зубами.

Но еще круче только место, где приходится это все проделывать. Представьте себе локацию размером с десяток экранов, ваш чар в центре, и все вертится вокруг него. Буквально через два-три экрана количество мобов на единицу площади становится просто неприличным, и сразу появляется желание объединиться в группы - одному выжить нереально. Благо, что с социальной составляющей в Maple Story все в порядке: есть все, что требуется онлайновой игре, кланы, группы и чат. Скучно не будет.

Жуть на колесиках

Управление тут весьма примитивно, но не стоит ругать разработчиков, ведь мы все-таки помним, какого жанра в этой игре больше. Стрелками двигаем, альтом прыгаем, мышкой общаемся с персонажами. Хочешь - выполняй квесты, хочешь - тупо качайся и трепись в чате. Банально.

Как уже было сказано, графика тут самая примитивная, поэтому насладиться красотами не получится. Так что Maple Story ни за что не встанет даже на самую низкую ступеньку пьедестала почета, но какое-то время ей уделить можно, тем более что платить за это пока не надо.

Первая попытка PvP, увы, неудачная. Мультяшки привыкли жить мирно

Куча клонов, клончиков и клоняшек. Потеряться не дает только знание собственного ника

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5 x 0,40	ИТОГО 4.8
Графика	3 x 0,20	
Звук и музыка	3 x 0,10	
Концепция	7 x 0,20	
Ценность для жанра	5 x 0,10	

Battalion: Head 2 Head

Махмуд

ДВА УДАРА, ВОСЕМЬ ДЫРОК

Паттеры этой серии сделаны из мягкой 304 нержавеющей стали и отличаются роскошной платиновой отделкой.
Онлайновый магазин дешевых клюшек для гольфа

Жанр Онлайновый симулятор гольфа **Издатель** OnNet **Разработчик** OnNet **Рекомендуется** Pentium 4 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб, модем 56к
Сайт www.shot-online.com

Если вам лень одеть тапочки для гольфа и особенную кепку, отражающую неудачно пущенные мячи, если у вас нет денег на самый дешевенький putter (двадцать баксов - просто копейки какие-то...), но есть железный друг, в миру именуемый персональным компьютером, то можно просто купить какой-нибудь недорогой симулятор гольфа и насладиться свистом виртуального мяча и едкими фразами комментатора.

Начни играть роль

А если вам и это уже успело надоесть, то вы читаете этот обзор как раз вовремя. Компания OnNet начала открытое бета-тестирование симулятора гольфа с элементами RPG (!), а плюс ко всему игра еще и онлайновая. От RPG тут сомнительное удовольствие выбрать нужного игрока из пяти типов гольфистов. Атрибутов у каждого из них четыре: сила, точность, умение и выносливость. Чаров можно прокачивать, с каждым уровнем игрок получает по два очка, которые может потратить на любой атрибут.

На соревнованиях или тренировках игрок устает и начинает мазать по мячу. Поэтому ему нужно отдыхать до тех пор, пока полоска усталости не обнулится. Тогда мы идем в город и расслабляемся в компании других игроков, бродя по аллеям и прикупая шмотки, клюшки, мячики и разные полезные штуки типа энергетических напитков. Кстати, в игре есть два вида денег. Первый вид - денежные единицы, получаемые за выигрыш в турнире и разные там награды за точный удар, за level-up и так далее. Они называются NG. Второй тип дензнаков называется CASH, и этот самый кэш можно купить у разработчиков по драконовскому курсу десять баксов за тонну. Если учесть, что игровой набор хороших клюшек, продаваемых на сайте игры, стоит около пяти тысяч CASH, то сразу становится понятно, кто и на чем тут собрался делать деньги. Что ж, не они первые и не они последние, упрекать разработчиков в этом нельзя. Достаточно лишь сказать, что вы можете и не платить, а просто играть на халяву, но выбраться в Top 10 с помощью простых детских клюшек у вас не получится. Есть амбиции - платите бабосы...

Я угадаю эту мелодию с трех нот

Ну, вот, отдохнули, потратили сотню-другую призовых тысчонок, теперь пора играть. Игра логически поделена на три курса - для новичков, для продвинутых игроков и для монстров от гольфа. На каждом курсе два-три поля с нарастающей степенью сложности. Играют обычно от двух до четырех человек, по всем правилам настоящего гольфа. Создается комната, выбирается число играемых лунок, и вперед, к славе. Разумеется, никто вас сразу не бросит в пекло, сначала следует неплохой туториал, к которому, если соскучитесь, можно будет вернуться.

Игровой процесс ничем не отличается от того, что мы привыкли называть симулятором гольфа. Большущая поляна, пересеченная песочницами и травкой разного роста, одна лунка, дюжина клюшек и шустрое, на рефлексах, обращение с мышкой. Первый клик - замах, второй останавливает бегунок на определенной силе удара, а третий выбирает точность. Приноровиться можно, но все равно частенько рефлексы подводят, и мяч летит куда угодно, только не туда, куда надо.

Помимо обычного турнира можно сыграть на деньги - по три тыщи за лунку. Буквально вчера слил почти полсотни штук только потому, что не на того нарвался, да и не знал еще толком, что тут и как.

Купи клюшку, чувак!

Графика простенькая, без изысков, но достаточно симпатичная, чтобы не вздрагивать, когда вдруг загружается локация. Мячи летят с четко видимым "хвостом", который придает известную долю динамики довольно-таки унылой и неагрессивной игре. Физика, как уверяют разработчики, весьма реалистична. Тому, кто играет в гольф, есть смысл проверить, так ли это. Денег на Shot Online тратить совсем не обязательно, а поиграть просто так, в свое удовольствие, однозначно советую. Приятно поорать "Nice shot!" не тупому компьютерному оппоненту.

Оригинальный метод демонстрации особенностей рельефа

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0,40	ИТОГО
Графика	6 x 0,20	
Звук и музыка	6 x 0,10	6.0
Концепция	6 x 0,20	
Ценность для жанра	6 x 0,10	

Dogs of the Seas

Махмуд

В ПОИСКАХ ОЩИПАННОГО ПОПУГАЯ

Пират спит, время идет...
Приписывается хромому одноглазому горбатому пирату без руки

Жанр MMORPG **Издатель** Core Engineering **Разработчик** Core Engineering **Рекомендуется** Pentium 4 1.8 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб, выделенка + браузер
Сайт www.dogsoftheseas.com

Теперь онлайновы-ы-ый...

Полку пиратских игр прибыло. Остается лишь добавить пару слов типа "бесплатных" и "онлайновых", и сразу рядовая новость становится довольно-таки интригующей. Пока игроки тоскливо коротают время за рюмочкой "Тетриса" в ожидании Pirates of the Burning Sea, никому не известная команда занялась организацией их досуга. В результате на свет появилась браузерная игра Dogs of the Seas, целиком исполненная с применением технологии Macromedia Flash. Сейчас этим уже никого не удивишь, подобных игр уже довольно много, в том числе и тех, что заточены под чистый мультиплеер, но эта игра заслуживает того, чтобы о ней написали подробнее.

За окном - Карибское море и время пиратского беспредела, в руках игрока протекающий шлюп, вооруженный четырьмя плохонькими пушчонками, а перед его ясным взором - необъятные просторы морей, населенные точно такими же охотниками за приключениями.

Карта здесь настоящая, Куба на месте, Маракайбо и Тортуга тоже там, где и должны быть. Единственное отличие от реальности в том, что по всем побережьям разбросано просто огромное количество городков, в которых обитают наши доморощенные пираты. Думаю, не надо объяснять суть DotS, она одинакова во всех подобных играх, поэтому остановимся на деталях.

По стопам Флинта

При создании чара можно выбрать его класс - пират, торговец, кораблестроитель, оружейник или "мастер на все руки". Первоначальные атрибуты будут назначены в соответствии с классом. Небольшие косметические упражнения помогут составить ваш портрет, после чего персонаж отправляется в ближайший порт, где и начнет свою деятельность.

Каждому игроку выделен клочок земли, на котором он может творить все, что ему вздумается. Правда, это "все" пока ограничено только сооружением разного рода зданий и их апгрейдом. Построек довольно много, начиная с ферм и заканчивая корабельными доками. По мере того, как растут ваши скиллы, дома можно апгрейдить, заставляя вырабатывать больше продукции. Результаты их деятельности будут постепенно проявляться на складе, их можно продавать, обменивать, использовать на свои нужды - в общем, эдакий маленький (или не очень) бизнес. Этим можно неплохо зарабатывать себе на жизнь, благо здесь есть очень даже продвинутый рынок.

Помимо этого, игрок может выполнять миссии для различных агентов. Чаще всего это "привези-отвези", но есть еще и отдельная категория заданий, которые направлены на изыскание сокровищ, спрятанных знаменитыми пиратами. Путешествия от одного порта к другому занимают довольно значительное время. Скажем, если везти товары из окрестностей Гаваны в тот же Маракайбо, это может отнять около сорока минут реального времени. Ну и, разумеется, обратно, надо ведь доложить агенту, что ты выполнил работу.

Карта практически такая же, какой мы привыкли ее видеть. Включая и политическую раскладку

Шито-крыто

Без скиллов такая игра, разумеется, не обходится. Их здесь восемь групп, каждая из которых включает в себя по три умения. Обучение осуществляется любимым мной способом, то есть оно требует лишь времени, а не постоянного использования тех или иных умений. Поставил качаться и отвалил, а через часок-другой все будет в ажуре. После того как группа прокачалась, в ней появляется определенное число скиллпоинтов, которые можно распределять на любые скиллы этой группы. Конечно же, чем выше общий уровень группы, тем дольше нужно качать следующий. Удобно, особенно для браузерной игры.

Чтобы игроку не было скучно, пока он плывет из одного порта в другой, в игре есть чат, причем он организован по типу IRC, то есть в нем можно создавать любые каналы. Если надоело играть в одиночку, вы можете присоединиться к альянсу либо вообще основать свой.

В перерывах между перевозками можно заняться войной, вся территория поделена на зоны влияния разных стран, поэтому ничего не стоит найти в море подходящий для абордажа кораблик и попытаться захватить его.

Браузер на абордаж

Игра получилась весьма приятной на вид, на ощупь и на "поиграться". Рекомендуем.

Ровно половина моего честно заработанного земельного надела

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0.40	ИТОГО
Графика	5 x 0.20	
Звук и музыка	2 x 0.10	
Концепция	6 x 0.20	
Ценность для жанра	6 x 0.10	5.8

ГОРЕ ЛУКОВОЕ

Махмуд

Victory or Death!
Вопль персонажа Guild Wars

Жанр MMORPG **Издатель** NCsoft **Разработчик** ArenaNet **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб, выделенка **Сайт** www.guildwars.com

Когда-то, давным-давно, когда номер версии Guild Wars был маленьким, разработчики обещали нам игру, за которую придется платить лишь один раз. Тогда многие кричали, что это все вранье, и что издатели будут брать деньги за каждый адд-он, и я был в их числе. С выражением неимоверной радости на лице хочу признать, что был в корне не прав.

Нас обманули

Адд-он вышел, прошло энное количество времени, а деньги-то все не берут! Ну да ладно, не будем разбираться в корнях этого альтруизма, а просто порадуемся за лохов, бесплатно предоставляющих доступ к одной из самых замечательных игр нашего времени. Вышедшее дополнение называется Sorrow's Furnace, что в переводе выливается в неудобоваримое и плохо понятное для русского языка словосочетание Печь Горя.

Игрокам это горнило печали предоставляет аж два новых региона, расположенных высоко в горах, а вдогонку к этому семнадцать новых квестов, часть из которых можно повторять, что дает игроку возможность подзаработать экспы. Хотя, по большому счету, это уже не нужно, ведь основным мотивом выполнения квестов были очки атрибутов, за которые можно было менять расклад характеристик персонажа, время от времени меняя его роль. Теперь игрок может перекинуть очки с одного атрибута на другой безо всяких ограничений. Это радует, поскольку дает возможность попробовать себя на других раскладах.

Но есть и ужасные новости. За каждый скилл, помимо скиллпоинтов, надо будет платить свои кровные монетки. Сначала недорого, потом уже чувствительнее, а в районе двадцатого уровня счет пойдет уже на платину. Вот когда начинаешь жалеть, что не прокачал всех своих чаров до этого апдейта, возможность-то была.

Раньше сюда сгоняли рабов и осужденных на смерть. Теперь это место отдали игрокам

Грабеж средь бела дня

Немного изменился порядок выдачи рарных шмоток населению. Теперь сундучки, разбросанные по карте, зачастую содержат приличные вещи, но заполучить их можно только с помощью ключа, приобретенного в городе. Интересен и тот факт, что каждый игрок, открыв один и тот же сундук своим ключом, получит то, что причитается именно ему. Слегка увеличена частота падения рарного лута из мобов, включая даже "золотые" вещи, остающиеся от боссов.

Чем больше мобов, тем вкуснее лут. Конечно, во всем есть и свои минусы типа офигенных штрафов за гибель чара

В игру введена новая линейка квестов, называемая Titan's Quest. Это пять новых заданий, продолжающих сюжетную линию игры, и предназначенных для прожженных ветеранов. Эти квесты самые сложные, но и награда за них ожидается весьма приличная.

Хотя боссов в игре стало немного больше, за хороший шмот придется побороться. Знаменитый Underworld и раньше не был особо легким, а уж сейчас он просто убивает - сила и количество мобов изрядно увеличились, чтобы игрокам жизнь медом не казалась.

Изменения коснулись и системы PvP. Во-первых, теперь можно пригласить любого игрока в свой гильдхолл и предложить ему принять участие в боях за гильдию. Правда, за это придется заплатить сто золотых, но что такое деньги по сравнению с возможностью привлечь сильного персонажа, пусть даже и на короткое время. А сами бои теперь возможны только с более-менее равным противником, причем его рейтинг теперь можно увидеть до того, как вступить с ним в прения.

Кто войдет в эти пещеры, тот может забыть об обычной жизни и начать подсчитывать экспу

Хочу компенсации

Графика игры не претерпела изменений, она и так была на высоком уровне. По мелочи исправили пару десятков багов, слегка изменили баланс и добавили много новых мобов. Предполагается, что новый адд-он займет игроков на пару-тройку месяцев, а потом все пойдет, как раньше - драки, лут, куча знакомых и разные местные красоты. Играйте, и воздастся вам по заслугам вашим.

РЕЙТИНГ **Add-On**
Рейтинг оригинальной игры 9.1

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

Азеротские хроники 5

- Рейды,- вставил со злой усмешкой вроцлавский епископ, - не только гуситская профессия. Я дал гуситам под дых в двадцать первом году в Броумове и под Трутновом. Там гуситские трупы укладывали штабелями. Небо было черным от дыма костров. А кого мы не убили и не сожгли, того пометили. По-нашему, по-силезски. Как увидишь теперь чеха без носа, руки или ноги, знай - это результат того нашего удачного рейда.

А. Сапковский о PvP-рейдах

Внимательные читатели могли заметить, что наш предыдущий номер был сотым по счету. Так сказать, вехой на славном боевом пути. Под шумок юбилея ваш покорный слуга подвел заодно и кое-какие итоги касаемо вселенной Warcraft, о которой "Нави" пишет уже не первый (и даже не второй) год, пожертвовав ради этого бОльшей частью традиционного жизнеописания своего азеротского альтер эго. Теперь же, когда на обложке номера красуются две единички с ноликом между ними, "Хроникам" настало время вернуться на круги своя, а мне - перейти от лирики обратно к физике. То бишь популярно рассказать народу, какими способами можно развлечься после достижения заветного шестидесятого уровня (на котором, говоря откровенно, самое интересное еще только начинается), а также поделиться опытом рейдов всех мастей.

Эх, ножки, чьи вы будете?

Итак, потолок достигнут, в уголке портрета героя красуется число "60", а экспа больше не согревает душу своим постоянным притоком. И что же теперь делать? На этот вопрос есть три варианта ответа (четвертый, а именно "с чувством выполненного долга выйти в основное меню и сгенерить нового персонажа", тут рассматриваться не будет). Во-первых, можно с головой нырнуть в PvP, больше не отвлекаясь на прокачку. Это достаточно распространенный вариант, о котором неоднократно рассказывал Кшаду. Тем более что в свеженьком патче 1.7.0 (о котором подробнее ниже) добавился еще один бэттлграунд, Arathi Basin, так что скучать особенно не придется. Впрочем, есть тут и свои минусы (которые в моем случае оказались решающими): например, время ожидания, пока заполнится "поле боя" (зависит от сервера, на Earthen Ring приходится ждать от 30 минут до 5-6 часов), или наличие наград типа "овчинка, не стоящая выделки". Оговорюсь сразу, это ни в коей мере не относится к действительно шикарному оружию и доспехам, которые позволяется прикупить по достижении звания Field Marshal/Warlord. Но для получения этого ранга нужно непрерывно пахать на бэттлграундах несколько месяцев (в ущерб инстансам и прочим интересностям), а единожды достигнув, не сбавлять обороты, чтобы honor не начал ползти вниз, превращая с трудом нажитые эпические шмотки в непригодный хлам. Что же касается разрекламированных синих вещиц, которые продаются у "родных" вендоров каждого бэттлграунда, то они не представляют почти никакой ценности для персов 60 уровня. Когда за плечами пара десятков рейдов в инстансы (возвращение из которых с пустыми руками - скорее исключение из правил), на ассортимент PvP'шных продавцов (не говоря уже об аукционе) начинаешь смотреть как-то иначе, причем на губах при этом обычно играет саркастическая усмешка. Но есть две вещи, ради которых все-таки стоит заниматься убиением себе подоб-

Это не Иллидан, это его коллега по цеху

С новым патчем можно примерить на себя хоть друидскую одежку

Вроде тоже Rogue, но как-то не похож на меня

ных. Во-первых, по достижении звания Commander/Lieute-nant General позволено приобрести элитное ездовое животное всего за 90 золотых (вместо обычных 900), причем уже на сороковом (а не шестидесятом) уровне. Во-вторых, если нет желания, времени или возможности дослужиться до командира, то уж хотя бы сержант (Sergeant у обеих сторон) - необходимый минимум. Это звание дает 10% скидку у всех вендоров своей стороны, что важно, в первую очередь, при покупке обычного эпического скакуна. 810 золотых - это, конечно, не 90, но и не 900, разница все же есть.

PvP, конечно, занятие увлекательное, но WoW все-таки является MMORPG, а не очередным клоном Counter-Strike. Так что второй вариант развития событий для "шестидесятника" - это продолжить исследование игрового мира. Да, экспа за выполненные квесты исчезает в никуда, а награды по большей части не представляют особой ценности, но зато фан никуда не делся! Так что, если вам нравится выполнять сложные и интересные задания, разбитые на множество этапов (причем вовсе не зацикленных на простом геноциде мобов), милости просим в Western/Eastern Plaguelands, Blasted Lands или Searing Gorge, там найдется, чем заняться. Кстати, часть этих квестов имеет обыкновение заканчиваться в инстансах, а один из них так и вовсе является необходимым для выполнения, чтобы получить доступ к телу Ониксии. Кроме того, большинство таких заданий повышают репутацию у нейтральных фракций вроде Argent Dawn, Thorium Brotherhood, Timbermaw Furbolgs и т.д. По достижении значений Honored, Revered и Exalted в ассортименте вендоров этих организаций появляются сначала редкие рецепты (bind on pickup, разумеется), а потом и уникальные предметы вроде энчантов на шлем и наплечники (обычный игрок-энчантер эти части одежды зачаровывать не может).

Злачные места Азерота

Вашему вниманию представлен список инстансов, которые каждый уважающий себя игрок обязан почтить вниманием на пике карьеры. Попрошу отметить, что указан только уровень, рекомендуемый для прохождения. Официальный "минимальный уровень" означает только то, что вас на нем пустят в донжон, но и только. Например, в Blackrock Depths группе товарищей 48-го уровня (официальный минимум для BRD) ничего не светит, а вот на 53-56 шансы значительно возрастают. Помните, что, чем ниже уровень, тем агрессивнее реагируют мобы на игрока в бою. Жрецу или друиду позволено быть на 1-2 уровня моложе группы, но основные атакующие классы обязаны быть на максимуме. И еще, если в строке указан 60+ уровень, это означает, что от игроков требуется предварительно достичь потолка не только в прокачке, но также в тактике и экипировке. "Ура, я полчаса как шестидесятник, я готов для BWL!" - такой номер не прокатит в принципе.

Blackrock Depths

Общепринятое сокращение: BRD
Максимальное число игроков: 10
Местоположение: между Searing Gorge и Burning Step-pes
Рекомендуемый уровень: 53-58
Рекомендуемый вариант прохождения: группа

Подземная столица темных дварфов из рода Dark Irons, расположенная в земных недрах под горой Blackrock. Хотя в BRD допускаются рейды до 10 человек, ходят сюда в основном группами - особо ценного лута тут нет, зато есть большое количество квестов, два из которых необходимы для доступа в Onyxia's Lair и Molten Core (Marshal Winsdor и Attunement to the Core соответственно). Также в BRD часто наведываются рудокопы, ибо только здесь можно добывать редчайшую руду Dark Iron Ore. На радость инженерам в BRD могут попасться чертежи для изготовления Repair Bot - незаменимого соратника в долгих рейдах, способного чинить предметы игроков (ибо уже часа за три одежка приходит в негодность, а к кузнецу из донжона особо не побегаешь). Кстати, в BRD вольготно будет себя чувствовать команда, в которой есть разбойник с прокачанным до максимума скиллом Lockpick. Запертых дверей тут не много, а очень много.

Lower Blackrock Spire

Общепринятое сокращение: LBRS
Максимальное число игроков: 15
Местоположение: между Searing Gorge и Burning Step-pes
Рекомендуемый уровень: 56-60
Рекомендуемый вариант прохождения: группа, класс-рейд

Формально Blackrock Spire является одним донжоном, но на самом деле он разделен на две части. Нижняя доступна с самого начала и особой сложностью (по сравнению с

Вторжение элементалей в Un'Goro Crater

Мадам, у вас юбочка сползла

Что касается третьего способа убиения времени, то это, конечно же, рейды в финальные инстансы. Имеет смысл рассказать о них подробнее.

Рейд как стиль жизни

Для чего вообще собираются рейды? Официально - "для того, чтобы игроки могли дружной толпой преодолеть опасности, которые одиночкам и небольшим группам не по плечу". Чисто теоретически возможны рейды в инстансы низкого уровня, куда обычно ходят группами по пять человек. Реального толку от этого нет, потому что в составе рейдов игрокам не засчитываются выполненные квесты, кроме того, все участники получают в два раза меньше экспы за убитых монстров. Кроме того, собрать и правильно организовать рейд - тоже целая наука, и новичков лучше до этого дела не допускать.

Рейд создается на базе обычной группы через меню Social > Raid > Convert to Raid. В нем могут принять участие максимум 40 человек (хотя обычно не так много - в большую часть инстансов пускают только до десяти игроков одновременно), причем для удобства они разделяются на группы по пять. Руководитель рейда (Raid Leader) должен перетасовать участников таким образом, чтобы на каждую группу приходился как минимум один хилер. Обычно группы делятся на штурмовые (воины/паладины/разбойники плюс жрец) и вспомогательные (охотники/маги/чернокнижники плюс друид). Иногда в первой штурмовой группе идут только танки при поддержке одного жреца. Роли четко распределены: воины танкуют, жрецы и друиды лечат, паладины помогают танковать и лечить, разбойники наносят прямой урон, маги с охотниками и колдунами шпарят с расстояния. Плюс к тому, на кастерах всех мастей лежит обязанность держать баверхней) не отличается. Население состоит в основном из представителей Орды времен Warcraft II - орки, тролли, огры... В конце есть один dragonspawn. Основные цели посещения LBRS - сбор частей ключа для UBRS и получение квеста на убийство General Drakkisath, босса верхней части (через письмо, которое выпадает из босса в конце LBRS).

Upper Blackrock Spire

Общепринятое сокращение: UBRS
Максимальное число игроков: 15
Местоположение: между Searing Gorge и Burning Steppes
Рекомендуемый уровень: 60
Рекомендуемый вариант прохождения: полный рейд

Любимое место рейдового фарминга у многих игроков. UBRS на несколько порядков проще других endgame-донжонов и проходится командой из 15 человек не более чем за два часа. Для доступа в UBRS необходим ключ, который можно собрать в LBRS (а можно и не собирать; если на весь рейд есть один владелец ключа, уже хорошо). Лут выпадает более чем пристойный: помимо оружия и брони, падающих из боссов, здесь также добываются Brilliant Chromatic Scale и Pristine Beast Hide, необходимые для квеста по изготовлению эпической брони (первый этап этого квеста выдается тут же, у синего дракончика Awbee). Кстати, снять шкуру с босса The Beast можно только специальным ножом, который имеет шанс выпасть из него же.

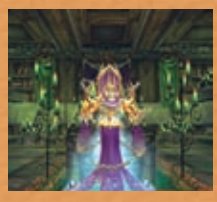
Dire Maul

Общепринятое сокращение: DM
Максимальное число игроков: 5
Местоположение: Feralas
Рекомендуемый уровень: 60
Рекомендуемый вариант прохождения: группа

Сугубо квестовый инстанс долгоиграющего характера, разделенный на три части. Восточная заселена древесными мутантами и сатирами, северная - оградами, а западная - элементалями и призраками. Для доступа в северную и западную части нужен ключ, который добывается после долгой беготни за бесенком в восточной части. Задача-масимум - упокоение огромной магической твари Immol'thar (в западной части), которая служит этому городу чем-то вроде живого ядерного реактора. Кроме того, на стыке между северной и западной частями находится тронный зал древнего эльфийского принца, чьи подданные продают редкие рецепты и выдают квесты.

Scholomance

Общепринятое сокращение: Scholo
Максимальное число игроков: 10
Местоположение: Western Plaguelands
Рекомендуемый уровень: 58-60
Рекомендуемый вариант прохождения: группа, класс-рейд



Тролль-старьевщик, скупает антиквариат

Осматриваем культурные памятники старины, и никакие огры нам не указ!

фы постоянно наложенными, а также контролировать толпу (причем специфика тут зависит от типа врагов - маги со своей "овечкой" незаменимы против гуманоидных противников, а жрецы с Shackle Undead - против мертвяков). Кроме того, колдун обязан выделить каждому жрецу по Soulstone (для экстренного самовоскрешения), а танкам - по Healthstone (если вдруг кончатся и лечебные зелья, и мана у жреца). Понятно, что самодеятельность в рейде приветствуется еще меньше, чем в группе. Если разбойник вдруг примется танковать, жрец перейдет с лечилок на атакующие заклинания, а воин полезет бить замороженного магом монстра, то с большой долей вероятности срок жизни участников этого рейда пойдет на минуты, а то и секунды. Впрочем, моему Бонарту в этом смысле приходится полегче: от разбойников не требуется проявлять чудеса микроконтроля, знай себе, подключайся к танку и кромсай его цель. А если вдруг станет слишком жарко, всегда можно отойти к стеночке и применить Vanish. На этот случай должны быть запасены Goblin Jumper Cables - иногда можно остаться "последним из могикан". В таких случаях нужно попытаться воскресить жреца или паладина, который затем оживит своих соратников. Кстати, бинты (Bandages), практически бесполезные в группах и при игре соло, в рейдах незаменимы. Не всегда у жреца есть время исцелять всех желающих (обычно в самых жарких схватках он концентрируется только на основном танке), так что выдалась краткая передышка - подлечись своими силами.

Рейды делятся на четыре вида.

Outdoor Raids. Такие рейды собираются достаточно редко, как правило, с целью убийства одного сверхмощного монстра, проживающего на открытой местности (на-

Школа некромантии, расположенная на острове Каэр Дарроу. Хотя здесь можно (и нужно) выполнить немало квестов, в основном сюда ходят класс-рейдами. Крупнокалиберных боссов в Scholo аж 10 штук, и из каждого выпадает что-то ценное. Примечательно, что только в этом инстансе можно встретить настоящих темных эльфиек. Кстати, для доступа в Scholo необходим ключ, который добывается в результате квеста в Western Plaguelands/Tanaris (заранее готовьте 15 золотых). Впрочем, как и в UBRS, на всю компанию достаточно одного обладателя ключика.

Stratholme
Общепринятое сокращение: Strath
Максимальное число игроков: 10
Местоположение: Eastern Plaguelands
Рекомендуемый уровень: 60
Рекомендуемый вариант прохождения: группа, класс-рейд

Город на севере бывшего Лордаэрона, некогда разрушенный войсками Артаса. Сейчас он на две трети заполонен нежитью под командованием death knight'а, а на оставшуюся треть оккупирован силами Scarlet Crusade (которыми управляет демон Бальназзар). Обычно класс-рейд направляется в восточную часть города (для которой есть отдельный вход), заселенную мертвяками - боссов тут больше, и лута с них, соответственно, то-

же немало выпадает. Однако, если в Стратхольм идет квестовая группа, с большой долей вероятности она направляется к "скарлетам" в западную часть, ибо там выполняется квест The Archivist, первая часть одного из важнейших заданий от Argent Dawn.

Zul'Gurub
Общепринятое сокращение: ZG
Максимальное число игроков: 20
Местоположение: Stranglethorn Vale
Рекомендуемый уровень: 60+
Рекомендуемый вариант прохождения: полный рейд

Этот донжон добавился совсем недавно, в патче 1.7.0. ZG кардинально отличается от прочих финальных донжонов, из инфернального вида подземелий действие переносится в живописные джунгли. Впрочем, вряд ли у вас будет время любоваться пейзажем. Ожидалось, что ZG будет немногим сложнее UBRS, в итоге получили зубодробильную полосу препятствий уровня Molten Core. Верховный босс ZG, "пернатый змей" Hakkar (чью слабенькую аватару уже убивали в Sunken Temple) является, пожалуй, самым сильным противником в игре после Nefarion'а из BWL. Чтобы сделать его хотя бы теоретически убиваемым, нужно сначала вынести пятерых жрецов-троллей, каждый из которых имеет уникальную тактику боя и внушительный запас здоровья. Кроме того, в ZG часто попадаются старинные монеты, статуэтки и прочие предметы

пример, Nathanos Blightcaller, Azuregos или Lord Kazzak). Иногда задачей ставится выполнение квеста, по сути не являющегося рейдовым. Таковы, к примеру, задания Alas, Andorhal и Battle of Darrowshire в Western/Eastern Plaguelands. Группой из пяти человек их выполнить достаточно проблематично (хотя все-таки возможно), поэтому народ предпочитает собраться в рейд, а после уничтожения всех мобов просто распустить его и получить засчитанный квест. Впрочем, это справедливо только в том случае, если для выполнения задания нужно открыть квестовый ящик или поговорить с NPC, появляющимся после смерти всех мобов (как в случае с двумя вышеупомянутыми квестами). Когда в задании требуется убить конкретного монстра и/или снять с него какой-то предмет, то в составе рейда выполнить это не удастся. Если же квест изначально является рейдовым, то готовьтесь к тому, что предполагаемая жертва группового убийства окажется крепким орешком. И если с вышеупомянутым мертвяком по кличке Nathanos Blightcaller (кстати, любопытная фигура - бывший человек, некогда выросший среди эльфов, а теперь ставший правой рукой "немертвой" эльфийки Сильваны... тоже мне, Арагорн при Арвен) тактика "шапкозакидательсва" может пройти, хоть и с осечками, то демон Lord Kazzak суров и ошибок не прощает, смерть хотя бы одного участника рейда автоматически лечит его почти до первоначального состояния. Вообще, рейды на подобных монстров не пользуются популярностью (хотя с того же Каззака выпадают вещи не хуже, чем с боссов финальных донжонов), так что, если уж очень хочется, согласовывайте с гильдией или надежными друзьями.

Class Raids. Целью класс-рейдов является фарминг донжонов высокого уровня для получения редких образцов оружия или брони (как правило, для наборов). Свое название этот тип получил из-за того, что в них принимают участие только восемь игроков, по одному представителю каждого класса. Это делается для того, чтобы минимизировать конкуренцию между участниками. Т.к. люди собираются в такой рейд только для получения новых предметов экипировки, за воровство вещей из-под носа соратников тут карают особенно строго (подробнее о дележе добычи см. ниже). Как правило, класс-рейды направляются в инстансы Stratholme или Scholo-

Исторический момент - Бонарт достигает 60 уровня

Про рогатых мужей все слышали, а это, кажется, чья-то рогатая жена

"культурного наследия" троллей. Их можно выменять у обитателей Yojamba Island (новый остров в северо-западной части Stranglethorn Vale) сначала на репутацию, а потом и на эпические предметы.

Onyxia's Lair

Общепринятое сокращение: Onyxia
Максимальное число игроков: 40
Местоположение: Dustwallow Marsh
Рекомендуемый уровень: 60+
Рекомендуемый вариант прохождения: полный рейд

В принципе, это местечко нельзя назвать донжоном, мобов здесь мало, а босс здесь только один - черная драконица Ониксия, один из самых сложных противников во всей игре. Чтобы получить Drakefire Amulet (по сути - ключ от Onyxia's Lair), придется попотеть, выполняя долгую череду квестов по всему миру. Для Альянса эта цепочка начинается квестом Dragonkin Menace в Burning Steppes, за которым следует серия полетов между Stormwind, Redridge и Burning Steppes, затем поиск и освобождение Marshal Winsdor в BRD, разоблачение Ониксии, визит в Winterspring и финальный рейд в UBRS за кровью General Drakkisath. Для Орды - заданием Warlords Command, которое предполагает уничтожение трех боссов в LBRS. Затем идет рейд в UBRS за головой Ренда, визиты к Рексару в Desolace и гномихе в Western Plaguelands, еще один рейд в UBRS, потом убийства четырех драконов по всему миру и, наконец, еще один рейд в UBRS, также за кровью General Drakkisath. В целом, линейка Орды сложнее, она почти полностью выполняется только в группах и рейдах. Кстати, для доступа в Onyxia's Lair ключ должны иметь все участники, без него вас просто не пустят в инстанс.

Molten Core

Общепринятое сокращение: MC
Максимальное число игроков: 40
Местоположение: Blackrock Depths
Рекомендуемый уровень: 60+
Рекомендуемый вариант прохождения: полный рейд

До последнего времени MC считался самым сложным донжоном в игре, теперь же многие гильдии принялись его в открытую фармить. Molten Core - "внутренний" донжон в BRD,

mance (которые изначально рассчитаны на прохождение квестовой группой из пяти человек, но лут там тоже выпадает хороший), реже - в Blackrock Depths или Lower Blackrock Spire (там и квесты поважнее, и лута поменьше). Класс-рейды в Upper Blackrock Spire, а тем более в Zul'Gurub или Molten Core - либо сказки, либо бред новичков. Команде из восьми участников там нечего ловить.

Endgame Instance Raids. Это уже серьезно. Такие рейды собираются с целью прохождения финальных инстанс-донжонов повышенной сложности, которые изначально ориентированы на команды от 15 до 40 человек (максимальное число зависит от конкретного инстанса). В принципе, цели и правила тут не слишком отличаются от классрейдовских. Ходят сюда за предметами (как правило, эпическими и наборными), а заодно и ради престижа - кому же не хочется похвастаться перед младшими товарищами, как с боевыми соратниками валил Оникссию или Рагнароса? Впрочем, если Upper Blackrock Spire проходится без особых проблем часа за полтора-два, то прочие endgame-донжоны легкомысленного отношения к себе не прощают. Если уж собрались (а делать это надо через гильдию, реплики в общем чате типа "LF raid to MC!!!" никто всерьез не воспринимает), то готовьтесь выпасть из реального мира минимум на пять-шесть часов (а полное прохождение того же Molten Core может занимать несколько дней, с перерывами, конечно). Кроме того, поведение типа "а я тут за компанию" не прокатит, малейшая небрежность или ошибка могут повлечь гибель всего рейда.

PvP Raids. Как нетрудно догадаться, эти рейды проводятся с сугубо милитаристскими целями. Как правило, задачей является взятие вражеских городов и истребление в них всех игроков и NPC (правда, после введения системы воинской чести, "мирных жителей" с пометкой civilian предпочитают не трогать - за них начисляются dishonorable kills). Никаких наград участники

"...и тут они как ломанутся!"

Чем эти орки своих волков так раскармливают?

...не говоря уже о собачках...

куда можно получить доступ после выполнения квеста Attunement to the Core. Население этого местечка составляют сплошь огненные элементали всех мастей под предводительством Рагнароса. Респавн мобов в MC происходит раз в семь дней (для одной группы), поэтому большинство гильдий предпочитает делать этот инстанс в несколько заходов. Кстати, даже и не думайте соваться в MC, если ваш fire resistance составляет меньше 200.

Blackwing Lair
Общепринятое сокращение: BWL
Максимальное число игроков: 40
Местоположение: Upper Blackrock Spire
Рекомендуемый уровень: 60+
Рекомендуемый вариант прохождения: полный рейд

Квест для получения доступа в этот донжон довольно прост - с босса Scarshield Quartermaster в Blackrock Spire (вне инстанса) выпадает письмо, через которое вы получаете задание на убийство многострадального General Drakkisath, рядом с которым находится синий шарик, кликнув на который, вы становитесь допущены до BWL. Что же касается самого Логова Блэквинга... BWL - самый сложный инстанс в игре (по крайней мере, до появления Ahn'Quiraj), и этим все сказано. Мобы здесь не просто толстые и мощные, главное - их много, и атакуют они большими группами. Редко какой рейд доходит до середины BWL, а уж уничтожение дракона Nefarion'а, главного здешнего босса, остается недосягаемой мечтой для подавляющего большинства гильдий.

Огр с презрением отвернулся, в то время как я разделываю его сородича

рейда не получают, не считая, разумеется, положительных изменений на счетчиках honorable kills и contribution points. На PvP-серверах целью таких рейдов часто ставится временная зачистка местности от вражеских игроков и обеспечение "своим" свободного места для прокачки или выполнения квестов. Кстати, с момента появления бэттлграундов обычные PvP-рейды проводятся редко, зато на самих "землях битв" игроки все равно объединяются в рейды, так удобнее.

Последнее, на чем необходимо остановить внимание, это правила дележа добычи. После выхода патча 1.7.0 действует новая система Group Loot, которая по умолчанию включена и в рейдах. При выпадении редкого (зеленого, синего или фиолетового) предмета в окошке голосования появляются две иконки - кубик (Need) и монета (Greed). Все те, кому выпавший предмет РЕАЛЬНО необходим (под реальную необходимость не попадает желание продать его или подарить кому-то, кто в рейде не участвует), кликают на Need, а те, кто от этого предмета в принципе не отказался бы, но готов уступить его страждущим, - на Greed. Потом игра проводит автоматическое "кидание кубика" для категории Need (у кого больше выпадет, тот и выиграл), а если желающих нет, то для категории Greed. В принципе, от предмета можно вовсе отказаться, закрыв окошко голосования. Специфика рейдов состоит в том, что перед атакой на боссов (с которых выпадают Bind on Pickup-вещи) руководитель рейда во избежание недоразумений обязан поставить режим Master Loot, в котором доступ к луту (и возможность передавать его другим) получает только один игрок, как правило, сам лидер. По завершению ратного дела он объявляет, какая именно добыча досталась в наследство от босса (shift + клик на предмете), после чего выясняет, кому в команде этот предмет действительно (подчеркивается, действительно) нужен. Если претендентов несколько, то они кидают виртуальный кубик самостоятельно, командой /roll. В том случае, когда желающих нет, предмет передают энчантеру (если таковой присутствует), который превращает его в shard, и уже на этот shard (который можно продать за большие деньги, чем ненужный BoP-предмет) кубик кидают все. Вообще, в процессе дележа лидер должен не только чужие мольбы слушать, но и своей головой думать. У каждого предмета есть "конечный пользователь". Если, например, друид начнет просить Shadowcraft Armor (который хотя и может ему пригодиться в cat form, но объективно является броней для класса rogue), когда в группе есть разбойник, то лидер обязан пропустить требования защитника Природы мимо ушей и отдать броню служителю плаща и кинжала (конечно, если тот сам не откажется). Кстати, если вы вдруг умираете смертью храбрых во время схватки с боссом, никогда не переходите в режим призрака (release spirit). Товарищам вы все равно этим не поможете, а вот если из босса выпадет какая-то BoP-вещь, пока вы пребываете вне инстанса, взять вы ее не сможете в принципе, даже если вас возродят сразу после схватки.

Между прочим, иногда некоторые хитрецы умудряются под шумок стянуть ценный BoP-предмет (например, когда Master Loot по случайности не выставлен), или, еще хуже, лидер может злоупотребить полномочиями и забрать вещь

Интересно, не обиделся ли мистер Спилберг за порчу реквизита?

Такая маленькая, а уже некромантка

себе, не ставя окружающих в известность (хотя в окошке чата все тайное становится явным). В обоих случаях такая выходка называется ninja loot. Конечно, много что может произойти, иногда это совершается без злого намерения, из-за глюка или простой небрежности. Но если уж кто-то явно умышленно ворует у боевых товарищей, то не стесняйтесь, расскажите об этом всем знакомым, а также доложите в гильдию, где состоит (уже ненадолго) ворюга. Злонамеренное "крысятничество" не прощается, особенно в класс-рейдах, и совершивший пару раз акт "ниндзя-лута" имеет все шансы не только вылететь из гильдии, но и больше никогда не пойти в рейд с нормальными игроками.

Никто не уйдет обиженным?

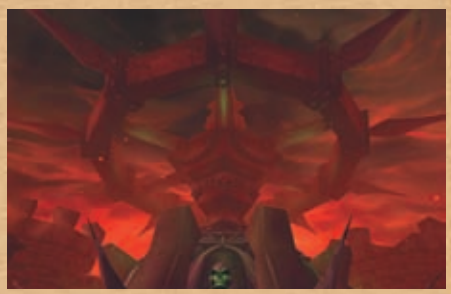
Напоследок расскажу немножко о вкусностях, добавленных в последнем патче 1.7.0. Два главных нововведения - инстанс Zul'Gurub и бэттлграунд Arathi Basin. Про ZG подробнее рассказано во врезке, а что касается новой "земли битвы", то здесь Blizzard еще раз напомнили окружающим о том, что Warcraft, как ни крути, игра стратегическая. Вся концепция Arathi Basin построена вокруг захвата и удержания ключевых объектов на карте, которые представлены не абстрактными флажками, а реальными зданиями (имеющими свои прототипы в Warcraft II/III - Farm, Lumber Mill, Gold Mine и т.д.), приносящими ресурсы захватившей их стороне. Поэтому, кстати, на AB даже поражение не является проигрышным вариантом: если ваша сторона получила достаточно ресурсов, прибавление к honor обеспечено. Также обещано новое мероприятие - Fishing Extravaganza, соревнование по рыбной ловле в Stranglethorn. На момент написания статьи оно еще не началось, но уже понятно, что Blizzard стремится всячески поощрять крафтерские профессии подобным образом. В прошлом месяце был Darkmoon Faire, на котором неплохо обогатились кузнецы, кожевники и инженеры, сейчас настал звездный час для рыбаков, а там, глядишь, и для алхимиков с поварами что-нибудь придумают. Четвертым из ключевых нововведений является система отображения одежды на модели игрока еще до покупки, через Ctrl + клик на предмете. Отныне подбор вещей по цвету и стилю стал проще. Кроме того, позволяется таким образом просматривать вещи, носить которые персонажу в самой игре невозможно (например, орк может примерить одежку друида, а эльф - мантию мага). Что касается изменений чуть меньшего калибра, то в 1.7.0 переделан набор талантов у охотника, добавилось новое атакующее заклинание для паладина, повышена вероятность выпадения эпических предметов в Molten Core и т.д.

Кстати, вскоре после выхода этого патча на сайте WoW появилась информация о том, что ждет нас в следующем патче, 1.8.0. Появятся новые боссы для outdoor-рейдов (четыре разноцветных дракона), древа талантов у большинства классов будут переработаны, на Хэллоуин предполагаются народные гуляния и гастроли Дикой Охоты (The Wild Hunt)... А главное - кардинальной переработке подвергнется зона Silithus, куда добавят новых мобов, NPC с квестами и инстанс Anh'Quiraj (о котором мы писали в предыдущем номере). Предполагается, что AQ будет состоять из двух частей: внешней (по сложности приблизительно соответствующей Zul'Gurub, на 20 игроков) и внутренней (нечто ужасное: сложнее Blackwing Lair и на 40 игроков). Оно, конечно, похвально, но лучше бы Blizzard прекратили выдумывать все новые испытания из серии "а вам слабо?", и добавили пару обычных "мясных" донжонов для класс-рейдов. Просто Stratholme со Scholomance немножко в зубах навязли, а эпические инстансы уровня Zul'Gurub и Molten Core - это уже другая весовая категория, и не каждый может выделить десять часов непрерывной игры для доказательства собственной крутости. Про то, что в последних патчах не было почти ничего интересного для игроков младше 60-го уровня, я и не говорю. А ведь многих от создания второго/третьего/четвертого персонажа на эккаунте отпугивает именно необходимость повторного прохождения уже знакомых и потому скучных заданий... Хочется верить, что Blizzard знает, что делает.

P.S. Бонарт и Калисто разошлись после трех с половиной месяцев семейного счастья. Нет, дело не в супружеской измене или чем-то подобном. Просто у Калисто в реальной жизни сейчас идет (весьма интенсивными темпами) получение второго высшего образования, и выделять больше получаса в день на WoW у нее не получается. Так что моя виртуальная супруга решила временно (по крайней мере, до выхода адд-она) завязать со своим эльфийским альтер эго. Впрочем, на наше общение вне WoW это никак не повлияло.

В кругу живых друзей и мертвых врагов

Местных пейзажей не постыдились бы и в DooM 3



"Good doggie, play dead" - Калеб (Blood I)

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

Тайная жизнь мира Warcraft

Творения от Blizzard всегда славились не только потрясающей играбельностью и долголетием, но и обилием прикольных секретов и секретных приколов, заложенных в них шутниками-разработчиками. Кто ж не помнит реплики орков из Warcraft II, "коровий" уровень из Diablo II или Radio Free Zerg из Starcraft: Brood War? Ясное дело, при разработке World of Warcraft "близзарды" не собирались отступать от славной традиции и нашпиговали свое детище просто неимоверным количеством "пасхальных яиц". Неимоверным настолько, что на страницах одного номера мы не в состоянии описать их все. Поэтому встречайте пока первую часть, а через месяц мы расскажем вам еще много чего интересного о тайнах близзардовского хита (например, о сексуальных предпочтениях гномов или о том, что в WoW делают персонажи Nintendo).

Гости из прошлого

Начнем с того, что в WoW имеется огромное количество отсылок к предыдущим частям варкрафтовского сериала (как серьезных и сюжетно обоснованных, так и попросту шутовских), а также к прочим играм Blizzard. Мы не будем останавливаться на очевидных вещах (вроде наличия Джайны на Theramore Isle) и перейдем к более интересным находкам.

Один из боссов в инстансе Blackrock Spire - орочий военачальник по имени Ренд (Rend Blackhand). Это персонаж еще из эпохи Warcraft I (хотя в самой игре он не присутствовал, а появился только в официальной истории Первой войны, записанной в мануале Warcraft II), один из двух сыновей ордынского вождя Блэкхенда. Что примечательно, Ренд и его братишка Майм присутствовали в последней миссии TFT за Альянс. Однако там они проживали в Outland'е и к тому же были краснокожими Fel Orc'ами. Как Ренд вернулся обратно в Азерот и сменил цвет кожи на темно-зеленый, остается загадкой. Кстати, с Рендом связана еще одна отсылка на близзардовскую игру, на этот раз - на Diablo 2. Парные мечи Ренда, Dal'Rend Tribal Guardian и Dal'Rend Sacred Charge, представляют собой набор, приблизительно аналогичный набору Bul'Kathos Children в D2, который тоже состоял из Tribal Guardian и Sacred Charge.

Читавшие роман Ричарда Кнаака Day of the Dragon должны знать, что место действия описанных событий соответствует в WoW области Wetlands. Поэтому там сейчас можно обнаружить, например, разбитые повозки, которые в книге использовались орками для транспортировки пленных драконов, или останки летающих рептилий, погибших в финальной битве романа. Крепость Grim Batol, которая в обозримом будущем откроется в качестве инстанса, также была подробно описана на страницах Day of the Dragon. Кроме того, Нек'рош (Nek'rosh), фигурирующий в одном из квестов вождь орочьего клана Dragonmaw, является по сюжету сыном верховного колдуна Некроса (Nekros) из того же клана, который является в книге одним из главных антагонистов. Судя по всему, папаша не особенно напрягал фантазию, придумывая имя отпрыску. А еще в Hinterlands находится дварф Falstad Wildhammer - это, наоборот, один из положительных героев книги. Вообще, прочтение Day of the Dragon достаточно важно для понимания многих сюжетных ходов WoW, т.к. там заложена основа всей "драконьей" линии в сериале. Жаль, что в России эту книгу не издавали и вряд ли издадут.

Durnholde Keep, расположенный в Hillsbrad Foothills, позаимствован из другой книги, Lord of the Clans (а точнее - из легшего в ее основу Warcraft Adventures, так и не выпущенного рисованного квеста во вселенной Warcraft). Здесь прошла юность Тралла, который изначально воспитывался как раб при дворе лордаэронского князя Блэкмура. Более того, в ордынском квесте Taretha's Gift ставится задача найти в руинах Durnholde Keep ожерелье Taretha's Necklace. По сюжету книги, этот подарок Тралл получил из рук своей первой возлюбленной, людской девушки Тареты Фокстон, а после ее смерти передал ожерелье ее родителям. Видимо, вождя Орды жаба задушила, раз он дает игрокам задание вернуть подарок обратно.

На острове Alcaz Island (намек на Алькатраз?) к северо-востоку от Theramore можно обнаружить живого короля Штормвинда, проживающего, прямо скажем, в далеко не королевских условиях - в каменном мешке по колено в воде. Согласно сюжету, он попал в такой переплет из-за козней Ониксии при деятельном соучастии братства Дефиас. К сожалению, квест по освобождению монарха пока что не доделан и обрывается на пленении одного из участников похищения в Dustwallow Marsh. Кстати, будьте осторожны - темницу короля охраняют элитные наги и гидры 58-61 уровней.

Личи Araj the Summoner и Ras Frostwhisper, находящиеся в Western Plaguelands и Scholomance соответственно, изначально являлись персонажами Warcraft III. Правда, там они никакой роли в сюжете не играли, это просто два случайных имени из списка для героя-лича в мультиплеере. Кстати, еще одно имя из этого списка - Morbent Fell - использовано в WoW для некроман-

"Найду того, кто в путевке обещал "пятизвездочный отель с видом на море", велю голову отрубить!"

Судя по всему, покойный состоял в родстве с Ктулху

та из Duskwood (правда, пишется оно теперь с одним "l" - Morbent Fel).

В южной части Darkshore находится местечко The Master's Glaive. Там можно обнаружить останки одного из Старых Богов (Old Gods), убитого, вероятно, каким-то Титаном (чей меч сейчас торчит из черепа упокоенного божества). Также в этой местности находится немало культистов из секты Twilight's Hammer, которые, видимо, стремятся вернуть своего покровителя к жизни. Примечательно, что в их состав входят представители множества рас, от гномов до орков (это еще цветочки, среди сектантов в Blasted Lands встречаются даже гоблины и высшие эльфы). В инстансе Blackfathom Deeps к югу от Darkshore можно обнаружить главу этого культа в лице (точнее, морде) здоровенного орка, а также "именную" гидру из свиты Старых Богов. Кстати, Twilight's Hammer и схожая с ней секта Burning Blade названы так в честь кланов Орды из Warcraft II. Названия орочьих кланов Blackrock и Dragonmaw взяты оттуда же.

Автором книги A Study on Stealth and Treachery, необходимой для одного квеста в Dire Maul, является Гарона (Garona) - легендарная полуорчиха-ассасинка из Warcraft I (к слову, одна из наших "девушек с обложки"). Ее судьба после первой части сериала покрыта мраком. Предполагалось появление Гароны сначала в Warcraft III, а потом и в WoW, но в обоих случаях, увы, не сложилось. Причем в бета-версии WoW Гарона была - сохранился даже скриншот, где зеленокожая девица позирует в интерьерах Ravenholdt Manor (интересен ее титул - Grand Master of Assassin's League, ни больше ни меньше). Однако в финальном варианте игры Гарону пока что никому не посчастливилось найти. Может, оно и к лучшему: по логике вещей, ей должно быть к этому моменту самое малое пятьдесят лет, впору внуков нянчить, а не игрокам глазки строить.

Памятники героям Warcraft II: Beyond the Dark Portal у ворот Штормвинда известны всем. Однако немногие замечали, что внешний вид монументов отличается от облика их прототипов: так у Хадгара и Туралиона длинные волосы, в то время как в оригинальном BtDP они были коротко острижены. Кстати, раз уж речь пошла о памятниках, перечислим еще несколько интересных находок. В Burning Steppes находится монумент сэра Андуина Лотара, героя первых двух частей игры, погибшего в битве у ворот Blackrock Spire. Что примечатель-

Гарона в бете WoW и на артворке четырехлетней давности, найдите десять отличий

Shrine of the Fallen Hero, памяти Михеля Котера

Тимми наконец-то научился делать деньги, там ему недалеко и до одноногого Вирта

но, вновь заселившие Блэкрок орки не тронули памятник своему заклятому врагу - то ли из уважения, то ли из-за повышенной прочности монумента. В Western Plaguelands находится гробница Утера (Uther's Tomb), персонажа Warcraft II и III, а в Ruins of Lordaeron (что над Undercity) - могила короля Теренаса, отца Артаса. Кто похоронил этих героев с такими почестями, точно не известно. Не исключено, что и Сильвана - в пику Артасу (кстати, если прислушаться к призрачному шепоту в тронном зале Ruins of Lordaeron, можно услышать обрывки диалогов из Warcraft III, в частности, последнего разговора Артаса со своим отцом). А вот в Barrens, на горе к юго-западу от Crossroads, находится мемориал, посвященный памяти реального человека - Михеля Котера (Michel Cotaire), одного их художников Blizzard, скончавшегося от сердечного приступа в 2004 году.

Помните несчастного Тимми из Warcraft 3, который сначала был спасен Артасом, а потом превратился в гуля? Парнишка жив, мертвяки просто так не умирают. Вы встретите его в инстансе Stratholme, на площади перед резиденцией Scarlet Crusade. За минувшее время он обзавелся кличкой "лютый" (Timmy the Cruel). Среди прочих вещей из него могут выпасть такие предметы, как булава Cruel Hand of Timmy и ботинки Timmy's Galoshes. Впрочем, еще одного Тимми (брата-тезку покойного?) можно встретить в Штормвинде. Мальчик по имени Lil' Timmy ходит по городу и "отдает в добрые руки" (а на самом деле, продает за 60 серебряных) редкого белого котенка. Кстати, котенок у него лишь один, а появляется Тимми случайным образом только раз в сутки, так что успеть заполучить пушистого зверька в личную собственность удается считанным единицам. Наконец, в игре имеется слабенькое ружье Lil' Timmy's Pea Shooter, которое иногда выпадает из мобов 20-23 уровня.

В Dun Morogh, к югу от городка Kharanos, можно найти Mortar Team из Warcraft III. Если выполнить для артиллеристов простенький квест, они разыграют неплохую скриптовую сценку с фирменными цитатами. Вообще, в WoW полно отсылок на юниты из третьей части игры - от охотниц и футменов до вертолетов и паровых танков. Что примечательно, те гномские танки, которые на ходу, соответствуют модификации из TFT (легко опознаваемой по наличию катка и грифоньей головы), а вот разбитые остовы танков (которые можно обнаружить на полях сражений) - старому варианту из оригинального Warcraft III.

Мы в ответе за тех, кого прикупили

Многие игроки в WoW покупают себе виртуальных домашних любимцев - кошек, кроликов, сов... Боевой пользы от них никакой, но одиночество и скуку эти зверушки скрашивают неплохо. Большинство их разновидностей можно приобрести в общедоступных местах: совы продаются в Darnassus, коты - в Elwynn Forest, кролики - в Dun Morogh, змеи - в Orgrimmar, луговые собачки (Prairie Dog, что-то типа суслика) - в Thunder Bluff, а гигантские тараканы - в Undercity. По понятным причинам игрокам заказан контакт с зоомагазинами противоположенной стороны, поэтому приобрести "вражеское" животное можно только на аукционе в Gadgetzan. Как правило, с большой наценкой. А что, на перепродаже зверят сколачиваются целые состояния - при себестоимости в 40 серебряных те же кошки стабильно уходят с аукциона по 3-4 золотых... Кроме того, инженеры могут изготовлять механических белок - на продажу или просто для развлечения. Наконец, обладатели коллекционной версии WoW получают в свое распоряжение одного из трех уникальных петов - мини-Дьябло, зерглинга или панду. Также в игре есть множество разновидностей домашних любимцев, для обладания которыми одних денег недостаточно. Нужно еще свободное время и немало везения.

"Продаю друга, недорого!" Аукцион в Gadgetzan обычно до отказа забит домашними животными, цены варьируются в зависимости от степени редкости

Siamese

Клетка с сиамской кошкой имеет небольшой (~11%) шанс выпасть из босса Cookie в Dead Mines. Интересно, зачем корабельному коку (да еще мурлоку) нужна сиамская кошка? Не иначе как для приготовления какого-нибудь экзотического блюда. Кстати, сам Cookie находится на противоположной от трапа стороне палубы. Есть народная примета, что сиамскую кошку с него

Так Баелог, Олаф и Эрик выглядели 12 лет назад...

...а так они выглядят сейчас

Для инстанса Uldaman выдается квест The Lost Dwarves, который заключается в нахождении троих потерявшихся дварфов с до боли знакомыми именами Baelog, Olaf и Eric "The Swift". Разумеется, это намек на троицу викингов из знаменитой логической аркады The Lost Viking, одной из первых игр Blizzard (тогда еще носящей имя Silicon and Synapse). Кстати, по отношению к игрокам Орды эти NPC враждебны, так что партия зеленокожих приключенцев может пустить "викингов" в расход и заполучить таким образом личные предметы этих персонажей - например, Baelog's Shortbow, Olaf's All Purpose Shield, Nordic Longshank или Horned Viking Helmet. А в одном из ранних квестов Альянса фигурирует награда Oil of Olaf, масло, временно усиливающее броню игрока.

Techbot в Gnomeregan цитирует близзардовскую техподдержку, а также может запутывать игроков сетью Battle Net или напускать на них жучков Dupe Bugs (названных в честь известного бага из Diablo/Diablo 2, позволяющего дублировать предметы). Более того, в Dustwallow Marsh можно найти огра по кличке Draz'zilb. Прочитайте его имя задом наперед - получится "Bliz'zard". На мониторе в кабине одного из гоблинских механоидов в Warsong Lumber Camp (аналогичные экземпляры есть также в Gadgetzan и Ratchet) можно разглядеть изображение Сарочки Керриган. А в пиратском сундуке в Tanaris при достаточном везении может попасться третья (!) нога Вирта из Diablo (Wirt's Third Leg), которая послужит в качестве неплохой булавы... Еще один прекрасный образец самоиронии - гномьи компьютеры (3005 Punch Card Machines) в Gnomeregan, которые при обращении к ним выдают фразы в двоичном коде. При расшифровке они звучат так:

"Thrall and Jaina sitting in a tree, K-I-S-S-I-N-G". (Тралл и Джайна сидят на дереве. Ц-Е-Л-У-Ю-Т-С-Я).

"If you can read this u're standing too close". (Если ты можешь это прочитать, значит ты стоишь слишком близко).

"The gnome king wears night elf underwear". (Король гномов носит эльфийское нижнее белье).

"Help! I'm trapped in a binary punch card factory!" (Помогите, я застрял в заводе по набивке перфокарт!).

"Tell your friends to play WoW". (Скажите друзьям, чтобы играли в WoW).

"Play the Warcarft roleplaying game" (именно так, с опечаткой). (Играйте в ролевую игру Warcarft).

Гоблин, будь бдителен! Керриган смотрит на тебя!

получить проще, если сначала укокошить Ван Клифа на верхней палубе. Подмечено также, что кошка практически никогда не выпадает, если в группе есть персонаж слишком высокого для DM уровня.

White Kitten

Белого котенка можно купить только у мальчика Lil' Timmy в Штормвинде (см. основной текст). Или, если есть охота выкладывать 5-15 золотых вместо 60 серебряных, милости просим на аукцион.

Maine Coon (aka Black Tabby)

Темно-серый полосатый кот. Клетка с ним изредка выпадает с мобов Dalaran Spellscribe и посему доступна только Орде (игроки Альянса этих мобов атаковать не могут). Как правило, найденный кот тут же выставляется на аукцион в Gadgetzan минимум за полсотни золотых. Кстати, название этого кошака было изменено с Maine Coon на Black Tabby в патче 1.6.0. Видимо, в связи с тем, что слово "coon" имеет в разговорном английском бранное значение (применительно, в первую очередь, к неграм). Хотя есть и реально существующая порода кошек Maine Coon, Blizzard решили все-таки обезопасить себя на случай обвинений в расизме.

Ancona Chicken

Цыпленок, покупается у Magus Tirth на трибуне в Shimmering Flats. Кроме серого цвета оперения (и цены в один золотой), ничем не примечателен.

Prairie Chicken

Еще один цыпленок, для получения которого нужно активировать и выполнить секретный квест. В окрестностях Saldean Farm (Westfall) есть немало кур. Выберите любую и начните непрерывно дразнить ее командой /chicken (для чего лучше сразу изготовить макрос). Через полсотни дразнилок несчастная птица сдастся и выдаст вам квест - накормить ее птичьим кормом. Этот корм (Special Chicken Feed) покупается на той же ферме. Чтобы отдать его курице, окликните ее (командой /cheer). Поклевав зернышек, курица снесет яйцо, которое вы может подобрать. Из него и вылупится Prairie Chicken.

Tree Frog, Wood Frog

Две разновидности лягушек, которых продает орчонок на Darkmoon Faire (напоминаем, по четным месяцам эта ярмарка приезжает в Elwynn Forest, а по нечетным - в Mulgore) по золотому за штуку. Tree Frog у него есть в неограниченном количестве, а Wood Frog - только в одном экземпляре.

"Kiss me, I'm gnomish!" (пародия на известную фразу "Kiss me, I'm Irish"). (Целуй меня, я гном!)

"The Lich King lives!" (Король личей жив!)

"На старт, внимание, лаг!"

"Go go go!!" (из репертуара старкрафтовских морпехов)

"Natalie Portman Rocks". (Натали Портман рулит!)

"Gnomeregan forever!" (Gnomeregan навсегда).

"Play More WoW". (Больше играй в WoW).

Зеркало культуры

Самоцитаты - это, конечно, неплохо, но ими одними Blizzard и не думает ограничиваться. При внимательном просмотре в WoW можно найти прозрачные (и не очень) намеки на известные фильмы, игры, музыкальные произведения и т.д., и т.п. Вот самые любопытные из них.

Так вот ты какой, близзардовский техсаппорт!

Эти тараканы в свое время сожрали первого Дьяблу

Weapon Master в Штормвинде носит имя Woo Ping. Это намек на Юна Во-Пинга (Yuen Wo-Ping), известного специалиста по боевым искусствам, который, помимо прочего, отвечал за постановку боев в "Матрице" и "Убить Билла".

Повара в подвале таверны Pig & Whistle (что в Штормвинде) зовут Steven Ryback. Намек на Стивена Сигала, чей персонаж из фильма "В осаде" носил ту же фамилию и также был поваром.

Таверна "Зарезанный ягненок" (The Slaughtered Lamb, резиденция варлоков в Штормвинде) названа так в честь аналогичного заведения из фильма "Американский оборотень в Лондоне".

Название разведки Штормвинда, SI:7, явно пародирует обозначение английской MI:6 (хотя SI вообще-то официально расшифровывается как Stormwind Intelligence).

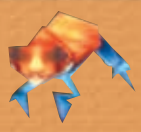
На "Охотников за привидениями" тут целых две отсылки. Во-первых, один из квестов за мага заключается в поимке призраков, наводнивших таверну, в специальные контейнеры. Во-вторых, в Eastern Plaguelands некто Egan (доктор Игэн Спенглер?) дает задание "освободить" призраков в инстансе Stratholme от земного существования при помощи специального бластера (Egan's Blaster).

Трех клерков в банке Штормвинда зовут Olivia, Newton и John - вероятнее всего, в честь актрисы и певицы Оливии Ньютон Джон. Точно так же фамилии rogue-тренеров в Undercity (Charles, Dexter и Ward) в сумме образуют имя главного героя лавкрафтовского рассказа "Случай Чарльза Декстера Варда". Впрочем, этот персонаж имеет и более конкретное воплощение в лице Декстрена Варда (Dextren Ward), отбывающего срок в Stockades за осквернение могил и некромантию.

Интересное совпадение - главу Церкви в Штормвинде зовут так

Вид у парня на редкость грустный, видимо, сокамерники пустили его "Некрономикон" на самокрутки

Jubjub



Еще одна лягушка, отличающаяся на этот раз ядовитой красно-синей окраской. Получить ее можно у орчихи Morja на том же Darkmoon Faire в обмен на две кружки Dark Iron Ale (покупается в Blackrock Depths).

Lifelike Mechanical Toad

Чертежи для изготовления механических белок доступны каждому инженеру, а вот чтобы изготовить механическую жабу, придется попотеть. Schematic: Lifelike Mechanical Toad имеет крошечный шанс выпасть с любого моба 55 уровня и выше (причем достаточно часто этот чертеж выпадает с Ониксии). Как правило, счастливый обладатель чертежа тут же спешит с ним на аукцион, ибо знает - любой скучающий инженер 60 уровня готов отвалить за него хоть 50, хоть 100 золотых. Проверено.

Lil' Smokey, Pet Bombling

Каждый раз при оплате услуг тренера Gnomish Engineering или Goblin Engineering игроку по почте приходит письменная благодарность, к которой прилагаются разные предметы для инженерных нужд. Изредка среди них можно обнаружить чертеж по изготовлению уникального механического пета. Для приверженцев гномьей школы это Lil' Smokey (маленький дымящий робот), а для сочувствующих гоблинам - Pet Bombling (бомба на ножках). Несмотря на угрожающий внешний вид, оба механизма в бою бесполезны.

Mechanical Chicken

Боевого цыпленка (Gnomish Battle Chicken) можно часто встретить в арсенале инженеров, выбравших Gnomish Engineering. А вот его "мирный" вариант доступен всем желающим. Правда, сначала нужно будет выполнить три квеста по эскортированию других механических цыплят в безопасное место (эти квесты берутся из Distress Beacon'ов, которые выпадают из случайных мобов в Tanaris, Hinterlands и Feralas). После этого гном Oglethorpe Obnauticus в Booty Bay выдаст вам аналогичного цыпленка в личное пользование. Что примечательно, цыпленок изначально не является soulbound, так что на аукцион его, на аукцион. Пара десятков золотых никогда не помешает.

"...и тут Родион Романович говорит мне: "Давай, бабка, кашу из топора сварим!"

О гоночной машинке Анакина Скайуокера мы уже писали, а вот что бывает, если не вписаться на ней в поворот

же, как и недавно избранного Папу Римского - Бенедикт (Benedictus). Однако этот персонаж появился в игре еще тогда, когда Иоанн Павел Второй был жив и относительно здоров.

Имена Wing Commander'ов в бэттлграунде Alterac Valley (Mulverick, Guse, Ichman, Jeztor, Vipore, Slidore) - искаженные позывные персонажей фильма Top Gun (соответственно Maverick, Goose, Iceman, Jester, Viper и Slider).

Поменяйте местами имя и фамилию старушки Nikova Raskol, и вам многое откроется. Еще одна отсылка на "Преступление и наказание" - название квеста Crime and Punishment.

Если пройти пешком весь подземный туннель в Deeprun Tram, в воде за стеклом можно разглядеть плезиозавра Nessy и нагу Little Mermaid. Кто тут имеется ввиду, понятно всем.

В Elwynn Forest можно встретить персонажей Quartermaster Hudson и Quartermaster Hicks. Фамилии обоих позаимствованы из "Чужих".

Квест Young Lovers в той же области основан на популярном сюжете а-ля "Ромео и Джульетта". Кроме того, конфликт родов Maclure и Stonefield из этого квеста является отсылкой на вражду американских семей МакКоев и Хэтфилдов (о которой создано немало книг и фильмов, и даже одна RTS-стратегия, выпущенная в 1999 году).

Если соединить имя Lindsay Ashlock и фамилию Amy Davenport (двух NPC из Redridge Mountains), получится Lindsay Davenport. Так зовут одну известную теннисистку, если кто не знает. Кроме того, можно таким же образом скомбинировать имена двух мертвячьих innkeeper'ов из Undercity и Sepulcher в Norman Bates - имя/фамилию знаменитого маньяка-убийцы из фильма Альфреда Хичкока "Психо".

Загляните в гостиницу около Sentinel Hill, Westfall. Там стоит банка с механической кистью руки голема-жнеца. Явный намек на второго "Терминатора".

Неподалеку от выхода из Dead Mines (Westfall) можно обнаружить рыжеволосую девушку по имени Daphne, а рядом с ней - собачью конуру. Сам Скуби-Ду отсутствует, но отсылка на него очевидна.

Sprite Darter Hatchling

С лесным дракончиком вообще целая история. Начинается она в Feralas. К юго-западу от Grimtotem Compound, немного к северу от дороги, находится еще одно небольшое поселение Grimtotem'ов (главная достопримечательность - огромная клетка со Sprite Darter'ами). От этого поселения нужно пройти чуть на северо-запад (будьте осторожны, местные коровы весьма агрессивны), обогнуть ствол большого дерева и выйти на узкую тропинку, ведущую по склону холма на уступ, расположенный над небольшим озером (на южном берегу которого и находится вышеупомянутая клетка). Там вы найдете двух эльфиек, которые наблюдают за деятельностью Grimtotem'ов. Для дамочек нужно будет выполнить несколько квестов: сначала помочь одной из них освободить пленных дракончиков, потом провести зачистку местности от чересчур обнаглевших парнокопытных браконьеров, а затем съездить в Дарнассус и поведать верховной жрице Тиренде о происходящем (в обмен на маловразумительную награду). Если после этого вернуться проведать эльфиек, то они предложат вам взять одного дракончика на воспитание. Правда, сначала нужно будет устроить ему нормальное рождение - тварюшка еще только собирается вылупляться из яйца. Отсюда следует достаточно долгая цепочка квестов (в т.ч. и на время). Советуем заранее запастись двумя Elixir of Fortitude - они необходимы на одном из этапов. Наградой станет личный лесной дракончик - очень симпатичная зверушка. Кстати, все вышеописанное доступно только для Альянса. Игрокам Орды вместо этого предлагается сшить из шкур дракончиков уникальный плащ. Что ж, каждому свое.

Worg Pup

Для получения злобного волчонка в частную собственность придется выполнить квест для гоблина по имени Kibler (находится в Burning Steppes, неподалеку от кладбища и орочьего flightmaster'а). Уговор простой - вы идете в Blackrock Spire и ловите звереныша, а Киблер приручает его для вас. Волчата находятся в Lower Blackrock Spire, ближе к концу (в логове Halycon). Квест выполним как в составе рейда, так и в составе группы, а rogue может даже выполнить его в одиночку. Что примечательно, в ранних версиях игры волчонок мог атаковать врагов (кроме того, еще и невидимок чуял). Правда, бил он очень слабенько, но отвлечь на себя агро или прервать кастование был вполне способен. Увы, в погоне за соблюдением баланса Blizzard отучили волчонка кусаться.

Видимо, в Blizzard кто-то разбирается в марках престижной одежды - Ambercrombie и его личный мясной голем Stitches из Duskwood названы в честь кутюрье Abercrombie & Fitch, а Edwin Van Cleef, босс Dead Mines - в честь Van Cleef & Arpel. Впрочем, в последнем случае не исключено и влияние Ли Ван Клифа (Lee Van Cleef), игравшего злодеев в вестернах с Клинтом Иствудом.

Clarice, женщина-кузнец из Darkshire, жалуется на ветер, чьи завывания напоминают ей крики ягнят. Очевидный намек на первую часть известного триллера с Энтони Хопкинсом в роли интеллигентного каннибала. Еще один намек на главную героиню этого фильма - Clarice Foster из Thunderbluff (комбинация имени Кларисы Старлинг и сыгравшей ее актрисы Джоди Фостер).

Имя дварфа Hemet Nesingway в Stranglethorn Vale - анаграмма "Ernest Hemingway". В этой же области есть еще две отсылки на Эрнеста Хемингуэя, точнее, на его произведения "Зеленые холмы Африки" и "Старик и море": написанная вышеупомянутым дварфом книга Green Hills of Stranglethorn и рыбак Old Man Hemming в Booty Bay. Кстати, один из квестов, которые дает Hemet Nesingway, называется Welcome To The Jungle - одноименная песня замечена в репертуаре Guns N' Roses.

Полковник Курцен, сошедший с ума в дебрях Stranglethorn Vale, списан с почти одноименного героя, полковника Курца из "Апокалипсиса сегодня".

NPC First Mate Crazz в Booty Bay и Muglak в Dustwallow Marsh названы так в честь одноименных игроков из легендарной Everquest-гильдии Legacy of Steel. А в одном квестов, получаемых в Winterspring, нужно доставить в Eastern Plaguelands книгу, написанную "языком призраков", т.е. странной комбинацией строчных и прописных букв "о". Это намек на Ultima Online, где после смерти персонажа все, что печатал игрок, превращается именно в такой набор одинаковых букв. Если расшифровать текст

На PvP-серверах около Hemet Nesingway часто происходят стычки за честь сдать ему квест первым. Недаром эту локацию иначе, как Вьетнамом, уже не зовут

Smolderweb Hatchling

Квест от все того же Киблера. Ручной паук выдается в обмен на пятнадцать паучьих яиц из Lower Blackrock Spire. Раньше присутствие членистоногого давало группе устойчивость к nature-урону, но потом эту фишку также вымарали от греха подальше.

Dark Whelpling, Tiny Crimson Whelpling, Tiny Emerald Whelpling

Три драконенка, каждый из которых имеет крошечный шанс выпасть из других драконов "родного" цвета (черного, красного и зеленого соответственно). Что любопытно, Dark Whelpling изначально назывался Tiny Black Whelpling. Почему "близзарды" решили переименовать его? Видимо, опять испугались обвинений в расизме.

Трехцветная кошка

В подвале Ravenholdt Manor можно обнаружить кошку по имени Salome (в честь Саломеи, что ли?). Примечательна она своим окрасом - черным с белыми и рыжими пятнами. Увы, получить кошку такой расцветки в личное пользование пока что невозможно.

Только у Old Man Hemming можно купить книгу для expert fishing.

книги как двоичный код, получится “Ultima Online Napa Valley Knights of Chaos”. Кто-то из авторов WoW, видимо, состоял в этой гильдии.

Chief Engineer Scooty, находящийся в Booty Bay, явно получил свое имя от главного инженера Скотти (Star Trek). А магазин одежды в том же порту носит название “Tailor of Cities” - по звучанию сходно с “Tale of Two Cities” (“История двух городов” Диккенса).

Oglethorpe Obnauticus, гном-изобретатель из Booty Bay, получил свое имя либо в честь Оглторпского Университета, либо же (что более вероятно) в честь одноименного персонажа из мультсериала Aquateen Hunger Force. Кстати, Оглторп связан еще с одним любопытным секретом, о котором мы расскажем ниже.

King Mukla, огромная горилла с острова к югу от Stranglethorn Vale, - явная отсылка на Кинг Конга. Тем более что в плену у гигантского примата находится красавица-

“Кто тут хочет жить вечно?” Кстати, килт у “горца” на редкость неправдоподобный

принцесса (правда, торенской национальности). Кстати, в WoW есть намеки и на других известных киномонстров. Черепахи Ghamoora из Blackfathom Depths и Gammerita из Hinterlands названы так в честь Гаммеры (гигантской черепахи из японского фильма Gammera the Invincible), а ящер Gahz’rilla из Zul’Farrak - в честь более известного у нас Годзиллы.

Klennoc Macleod с острова к востоку от Ratchet - конечно же, намек на Дункана “Горца” Маклауда. Для пущего сходства он носит прозвище “Islander” (“островитянин”), что произносится по-английски почти так же, как “Highlander” (“горец”).

Gubber Blump, имя рыбака из Darkshore, является искаженной анаграммой “Bubba Gump” (так назвалась компания по ловле креве-

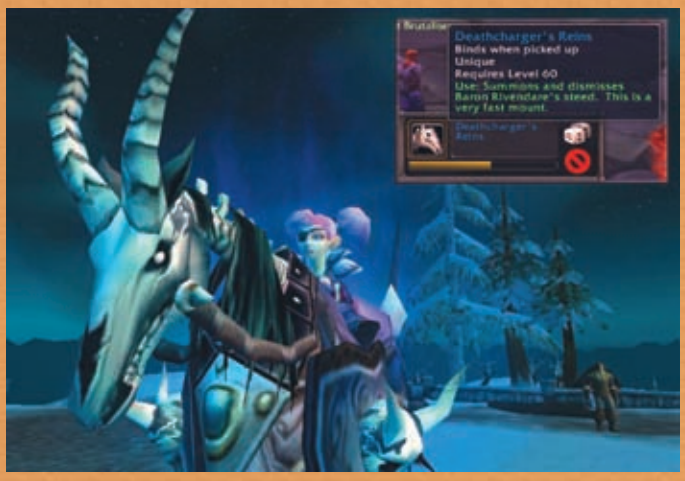
Оригинал для сравнения

ток, основанная небезызвестным Форрестом Гампом и его сослуживцем Буббой). Другой рыбак, проживающий на этот раз в Lakeshire, носит имя Mathew Hooper - так звали одного из персонажей “Челюстей”. А еще один представитель рыболовной профессии, Nat Pagle из Dustwallow Marsh, назван в честь... нет, не очередного киногероя, а всего лишь одного из разработчиков игры.

(продолжение в следующем номере)

Почувствуй себя рыцарем смерти

Известно, что для приобретения эпического ездового животного, обеспечивающего увеличение скорости на 100%, нужно: а) достигнуть 60-го уровня и б) выложить девять сотен золотых монеток. Неистовым бойцам-фанатикам, 25 часов в сутки вкалывающим на бэттлграундах, повезло больше - PvP-шные скакуны стоят ровно в десять раз дешевле (разумеется, при наличии у покупателя внушительного honor’а и высокого армейского звания). Но есть еще возможность получить в личное пользование эпического коня совершенно бесплатно. Причем какого коня! Рогатого, бронированного и к тому же вообще “немертвого”. Экспроприируется этот скакун, конечно же, у единственного Death Knight’а в игре - барона Rivendare, босса мертвяцкой части Stratholme. Правда, есть одна загвоздка. Шанс выпадания катастрофически низок: по приблизительным подсчетам, что-то около 1 к 6000. К тому же на добычу всегда найдется от 5 до 10 претендентов, ибо забить барона в одиночку невозможно (впрочем, нет худа без добра: на то, чтобы нафармить одного такого скакуна, уйдет столько рейдов в Strath, что на продаже одного только лута оттуда вы без



проблем заработаете на десять эпических коней.). Так что из сотен тысяч покорителей Stratholme рогатых коняг заполучили считанные десятки самых удачливых. Кстати, считается, что, если репутация участников рейда находится на отметке Exalted у Argent Dawn, шанс получения коняшки становится несколько выше.

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ.

NVIDIA улучшит SLI

Компания NVIDIA объявила о расширении функциональности своей "многокарточной" технологии в последующих релизах драйверов серии 8x.xx. Заявлены следующие фичи: возможность совместной работы видеокарт от разных производителей и с разным объемом набортной памяти, независимое изменение тактовых частот каждой из двух карт связки (ранее SLI имела существенные проблемы с разгоном). Также упомянуты более мелкие, но тоже приятные бонусы: включение/выключение режима SLI без перезагрузки, функция авторасознавания подключенных дисплеев и прочие незначительные улучшения.

Рост популяции игровых мышей

Сразу три компании, играющие не последнюю роль среди производителей компьютерных грызунов, объявили о выпуске мышек, специально "заточенных" под потребности геймеров.

Контора дядюшки Билли выдала на-гора серию Laser Mouse 6000 в составе проводной и беспроводной модификаций. В числе примочек, призванных привлечь игроков, значатся изменение на лету чувствительности мыши в диапазоне от 10 до 100%, возможность подвесить на кнопки макрокоманды, высокая точность (хотя 1000 dpi не смотрятся рядом с 1600-2000 у непосредственных конкурентов). Цена на "хвостатую" версию составляет $45, беспроводная обойдется в $80.

Известная как игровыми, так и мультимедийными устройствами фирма Logitech представила пару мышей с лазерным сенсором в новой серии G (судя по позиционированию - от слова Gamer) - G5 Laser Mouse и G7 Laser Cordless Mouse. Проводная мышь G5 позволяет менять весовой баланс устройства в зависимости от предпочтений игрока (имеется 16 грузиков - по восемь штук массой 1,7 и 4,5 г, любые восемь из которых можно установить в специальный контейнер в корпусе мыши). "Бесхвостая" G7 отличается легким весом (за счет литий-ионного аккумулятора массой всего 18 г) и высокой скоростью передачи данных. Обе мыши имеют разрешение 2000 dpi (возможно снижение чувствительности на лету до 400 dpi) и отправляют системе до 500 пакетов данных ежесекундно. Цена G5 составляет $70, G7 обойдется примерно на $30 дороже.

Не отстала от конкурентов и Razer, запустившая в серию мышь Razer Copperhead. Эта новинка фактически является полным аналогом описанной в этом номере Razer DiamondBack, но с повышенной до 2000 dpi чувствительностью.

GeForce Go 7800 GTX Features

	GeForce Go 6800 Ultra	GeForce Go 7800 GTX
Shader Perf (Pixels per Clock)	1x	2x
Geometry	1x	1.6x
Transistors	202 million	302 million
Power Consumption	1x	1x
Package	Identical	Identical
Memory Interface	256-bit	256-bit
Clock Frequencies	450/550	400 / 550
DirectX™ 9.0	Shader Model 3.0	Shader Model 3.0
Transparency Antialiasing	No	Yes
Programmable Video Processor	PureVideo™	PureVideo™
Power Management	PowerMizer™ 5.0	PowerMizer™ 6.0
Host Interface	PCI Express	PCI Express

Мобильная бомба

Самая мощная на настоящий момент настольная видеокарта GeForce 7800GTX перебирается в мобильный сектор. В отличие от прежнего "ноутбучного" лидера NVIDIA GeForce Go 6800 Ultra, уступавшего настольному аналогу по числу конвейеров, GeForce Go 7800GTX по этому параметру равна десктопному варианту, незначительно проигрывая лишь по тактовым частотам: 400/1100 МГц против 430/1200 МГц. Энергопотребление новинки осталось на уровне предшественницы.

Стоит отметить, что никогда еще разница между наиболее производительными видеокартами между настольными и переносными компьютерами не была столь малой. Пока что известно, что из официально представленных в России производителей ноутбуков свои системы с GeForce Go 7800GTX будет предлагать Dell.

Игрокресло

На первый взгляд кресло как кресло, разве что немного непривычной формы. Но на самом деле подставка для пятой точки опоры I-Chair от компании GamePod нацелена на людей, желающих испытать максимум впечатлений от процесса истребления монстров или просмотра очередного блокбастера. Основных особенностей, отличающих это кресло от привычных предметов домашней обстановки, две: наличие встроенных в подголовник динамиков и вибрация всей этой нехилой конструкции под воздействием звукового сигнала низкой частоты (сила эффектов регулируется).

Как обычно, главный облом с ехидной ухмылочкой поджидает несчастного покупателя на ценнике: желающему расширить гамму ощущений от мультимедийных забав I-Chair обойдется в "скромную" сумму $1000.

Эксклюзивная двойня

Мания совмещения видеочипов на одной плате продолжена умельцами из компании ASUS. Очередное детище известной фирмы, получившее название ASUS EN7800GT Dual, основано на паре чипов GeForce 7800GT. Отличием от предыдущих решений такого рода является внешний блок питания (мощность - 80 Вт) для удовлетворения аппетитов прожорливой новинки, что напоминает печально известную

Voodoo 5 6000, ставшую символом краха 3Dfx. Такой ход изготовитель объясняет заботой о покупателе: не нужно будет заморачиваться с заменой основного БП, если его мощность недостаточна. Впрочем, для кого-то может быть более критичной необходимость изыскивать лишнюю розетку для "видеокормушки".

Эксклюзивность новинки заключается в оригинальном дизайне, ограниченном тираже в 2000 экземпляров и, как, наверное, все уже догадались, ценой. За радость обладания очередным быстросменяющимся символом технического совершенства придется отвалить $1000.

Однако возникает вопрос: кому нужна пара GeForce 7800GT на единой подложке, если за те же деньги реально купить пару отдельных GeForce 7800GTX, которые быстрее? Правда, надписи "1 of 2000" на таком варианте не будет... Вечная дилемма: "шашечки или ехать".

ASUS - друг пирата...

Простите, не пирата, а корсара, что несколько меняет дело. Известный производитель памяти Corsair объявил о выпуске модулей памяти XMS-3500LL PRO, специально "заточенных" под использование в новых материнских платах ASUS для систем на основе Athlon64. Производитель позиционирует новый продукт как "первый в мире, сочетающий высокую емкость и скорость с низкой латентностью, что делает его непобедимым решением". Доля истины в этих словах есть: хотя имеется множество модулей емкостью 512 или 256 Мб, работающих на более высокой частоте при меньших таймингах, для гигабайтных планок (а именно такой объем имеют "корсарские" новинки) тайминги 2-3-2-6 (1T) в режиме DDR433 действительно являются большим достижением. Помимо этого, модули используют технологии Plug-n-Frag (установка минимально возможных задержек) и BrainPower (дизайн печатной платы, обеспечивающий лучший частотный потенциал в сравнении со стандартным JEDEC), а также оснащены радиаторами со встроенными LED-индикаторами, отображающими режим работы памяти.

Новинки предлагается покупать, как поодиночке, так и в парных наборах. Цена достаточно внушительная: около $350 за набор из двух модулей суммарной емкостью 2 Гб. Однако, учитывая характеристики модулей, назвать ее грабительской не поворачивается язык.

Вести о будущем

А именно - о будущем "камней" AMD на перспективном сокете M2, который пойдет в серию в следующем году. Как известно, обновленные процессоры будут иметь поддержку памяти DDR2-667 (благо цена их к тому времени достаточно упадет, а проблемы с высокой латентностью уже практически решены). Основным отличием процессоров под Socket M2 от нынешних Athlon64 и Athlon64 X2 станет поддержка системной шины с несущей частотой 333 МГц против нынешних 200 МГц. Это позволит шинам процессора и памяти работать синхронно, а за счет более высокой частоты шин ощутимо поднять производительность даже при неизменной частоте (если не подведут тайминги памяти). Результирующая частота шины Hyper Transport останется прежней (1 ГГц) - сменится лишь множитель: с нынешних 200x5 на 333x3.

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ aka =FPS=NewLander

RAZER-
"БРИЛЛИАНТОВАЯ СПИНКА"

Профессионалы всегда используют в своей деятельности специальное оборудование, несколько отличающееся от бытовых аналогов. И сфера компьютерных игр в этом правиле исключением не является. Но всегда ли оправдана для любителя (коими являются большинство из нас) покупка "профессионального" оборудования? Попробуем разобраться на примере официальной мышки WCG - Razer DiamondBack, которые недавно начали поставляться в Россию "белым" путем.

Начнем описание с тех возможностей, которые предоставляют игроку Razer DiamondBack:

- высокая разрешающая способность в 1600 dpi;
- изменение чувствительности мыши "на лету";
- отсутствие режима энергосбережения (оптический сенсор и подсветка в бездействии не отключаются со временем, как на обычных "грызунах");
- 7 программируемых кнопок (три стандартных и по двухпозиционной "качалке" на каждом боку);
- малый вес;
- три цветовых решения: "chameleon" (сиреневый переливающийся цвет), "magma" (красная подсветка) и "plasma" (голубая подсветка);
- сумка для переноса мыши в комплекте (если, например, владелец захватит свою мышь в клуб или на соревнования).

Размер у DiamondBack средний: побольше многих простых "грызунов" наподобие Mitsumi Scroll Optical, но чуть поменьше большинства "продвинутых" вроде M$ IntelliMouse Explorer. Форма симметричная, что делает ее пригодной как правшам, так и левшам. Но если для левшей количество хороших мышек можно сосчитать по пальцам, то правшам, избалованным обилием "одноруких" эргономичных мышей, на которых ладонь лежит как влитая, хват Razer может показаться не слишком удобным из-за сужающейся задней части (ладони автора богатырскими габаритами отнюдь не отличаются). Так что представителям праворукого большинства перед покупкой Razer DiamondBack настоятельно рекомендуется подержать "грызуна" в руках, а брать, только если хват покажется достаточно удобным.

Пара основных кнопок имеет вытянутую форму и по длине занимает добрую половину всей мыши. Они имеют углубления под пальцы и приятное шероховатое покрытие - работать с ними одно удовольствие. Нажимаются кнопки очень легко с равным усилием в любой точке. Из четырех дополнительных кнопок легко доступны только две (на левой или правой стороне мыши для правшей и левшей соответственно). До оставшейся пары вполне можно дотянуться, но не мгновенно, поэтому на них лучше повесить не самые ходовые действия (например, то самое изменение чувствительности "на лету", являющееся одной из основных особенностей мыши).

Главный козырь Razer DiamondBack: игра при высокой чувствительности. Хотя автор не может причислить себя к любителям такого стиля, но не отметить действительно высочайшую точность невозможно. Для тех, кто предпочитает не слишком резвую мышь, препятствий также не возникнет: большую часть полутора недель, проведенных вместе с этим

Настройки драйвера очень богаты

”грызуном”, использовалась пониженная чувствительность, настраиваемая через драйвер. Помимо этого, драйвер обладает обширными возможностями программирования кнопок: во-первых, при желании можно переназначить их функции (чтобы, например, правая кнопка по функциям стала левой), во-вторых – на каждую кнопку можно повесить функцию любой клавиши клавиатуры (или их сочетание) и даже макрос. Также есть функция обновления драйвера через интернет.

Резюме

Мышь Razer DiamondBack отличается великолепной точностью, привлекательным дизайном и мощным настраиваемым ПО, хотя пока "оптика" Razer не догнала по точности последние модификации легендарной оптомеханической BoomSlang (2100 и 2500 dpi). Цена мыши немаленькая, но и возможности она предлагает выше обычных. Если эргономика не станет препятствием, вполне можно остановить свой выбор на этом манипуляторе.

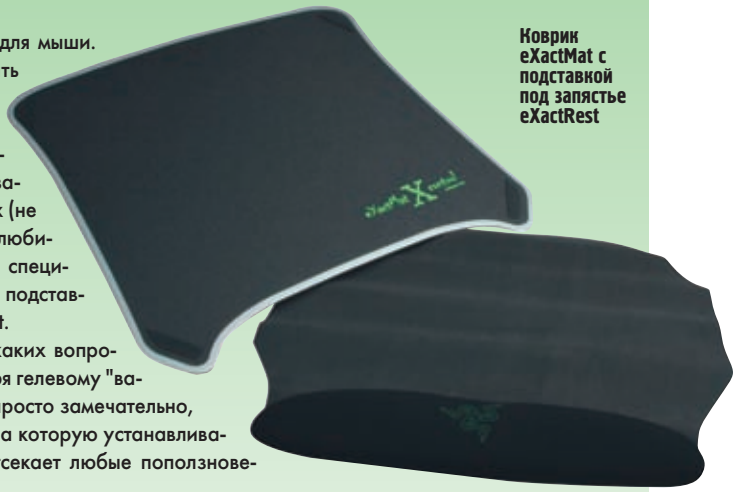
Коврик же, несмотря на все свои безусловные плюсы, выглядит неоправданно дорогим. Но, если закрыть глаза на цену, сможет доставить немало удовольствия игроку.

Редакция благодарит компанию ***"Графитек"*** *(www.grafitec.ru) за предоставленную на тестирование продукцию Razer.*

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Тапочки для тараканов

То есть, конечно, коврик для мыши. Разумеется, использовать продвинутую геймерскую мышку на тряпочном коврике за 10 рублей - преступление. Но Razer позаботилась о своих клиентах (не забыв при этом и себя, любимую), предложив купить специальный коврик eXactMat с подставкой под запястье eXactRest.



Коврик eXactMat с подставкой под запястье eXactRest

К упору под запястье никаких вопросов не возникло: благодаря гелевому "валику" рука лежит на нем просто замечательно, а резиновая прослойка, на которую устанавливается коврик, намертво отсекает любые поползновения к соскальзыванию.

Сам коврик тоже хорош - алюминиевая основа, двухстороннее покрытие (с одной стороны - почти гладкая поверхность для быстрого перемещения при высокой чувствительности, с другой - более шершавая для лучшей точности при "приторможенной" скорости), да и размеры весьма внушительные.

Хотя есть все же и еще один минус - рекомендованная цена. Коврик сам по себе стоит $49, а в комплекте с подставкой для запястья - $67. Понятно, что эксклюзив и все такое, но учитывая, что наиболее дорогая мышь линейки DiamondBack - Plasma Limited Edition - обойдется в те же $67, это откровенно дорого (алюминиевая пластина, пара пластиковых "рабочих" нашлепок и кусок резины с гелевой подушкой при здравом размышлении никак не тянут и на половину этой суммы). И если за хорошую мышь можно отдать такие деньги без особого сожаления, то за хорошим ковриком для нее при такой цене вряд ли выстроятся очереди.

Легенда своего времени: "шариковая" Razer BoomSlang

ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

F.E.A.R.

Здравствуйте, Дмитрий! Привет Редакция Навигатора!

Читаю журнал с первых номеров с небольшими перерывами, однако писем до этого не разу Вам не писал, однако жизнь заставила. Хотел попросить Вашего совета в отношении апгрейда своего компьютера. На сегодняшний день имею машину следующей конфигурации:

- *процессор P4 2,8 GHz (FSB 800) Hyper-treading*
- *мать ASUS P4P800 I865PE*
- *память 2x256MB DDR 400 Kingston, 2x512MB DDR 400 Kingston (итого 1,5 Гб оперативки)*
- *видео . ATI9800XT 256MB (AGP)*
- *жесткий диск . ST380013AS . 70GB*

Запустив демку FEAR в 1024x768 с настройками по максимуму наблюдал нехилые тормоза в игре. Конечно, финальный релиз будет работать шустрее, однако, думаю, не кардинально быстрее, а хотелось бы поиграть без тормозов и не 640x480 :). В связи с чем встала дилемма: брать новую видеокарту на PCI Express, а также менять мать, процессор, возможно память, или просто купить ATI 850XT (так понимаю, что это сама мощная на AGP видеокарта на данный момент) и на этом до поры до времени успокоиться. Смущает меня во втором варианте только мощность процессора - сумеет ли нагрузить видеокарту в достаточной степени (в первом варианте смущает цена вопроса), а также, на сколько это сможет протянуть жизнь системы в целом на год-два?

Заранее благодарен за ответ,

Doriath

Ну, что вы хотите: FEAR - игра с весьма тормозным движком, что признают все пробовавшие. И даже с очень хорошей видеокартой двухлетней давности (по меркам игрового "железа" - это целая геологическая эпоха) трудно рассчитывать на хороший результат при высоких графических настройках.

Так что в вашем случае все упирается в видеокарту: все остальное вполне на уровне требований современных игр. Переход на PCI-E при прочих равных никакого результата не даст: даже пропускная способность AGP 8x востребована только в самых тяжелых режимах (высокие разрешения со сглаживанием и анизотропной фильтрацией).

X8500XT заметно прибавит скорости в любой игре с требовательной графикой, а скорость при этом будет лишь чуть ниже, чем у любой новой системы при несопоставимом уровне затрат.

К тому же переход на современную платформу Intel PCI-E потребует замены полутора гигов памяти на отнюдь недешевую DDR2, не имеющую преимуществ перед обычной DDR.

Думаю, что годик система после этого протянет, без особых трудов переваривая любые игры. Но к этому сроку уже стоит откладывать денежки на систему "с нуля". Покупка же новой системы (при уже имеющейся достаточно хорошей) сейчас вряд ли привлекательна. В следующем году ожидается выход как обновленных процессоров Intel (ядра Conroe и Presler, совместимость которых с нынешними матплатами гарантировать нельзя, что показал выход несовместимого с i915/925 Pentium D), так и новый стандарт от AMD (Socket M с поддержкой DDR2, которая к тому времени подешевеет практически до уровня DDR и избавится от ряда нынешних недостатков, в первую очередь - высокой латентности).

У меня есть довольно серьезная проблема-температура процессора в BIOSe всегда почти в 2 раза больше реальной и достигает 100 градусов(!). Из-за этого комп очень часто перезагружается.

Подскажите, что делать.

У меня комп:

- *Intel Celeron 1100 MHz*
- *128 Mb DIMM SDRAM*
- *Windows XP SP1*
- *ATI Radeon 9550 SE*
- *GigaByte GA-6VXC7-4X*
- *BIOS:American Megatrends Inc. 62710,SMBIOS/DMI 2.30*

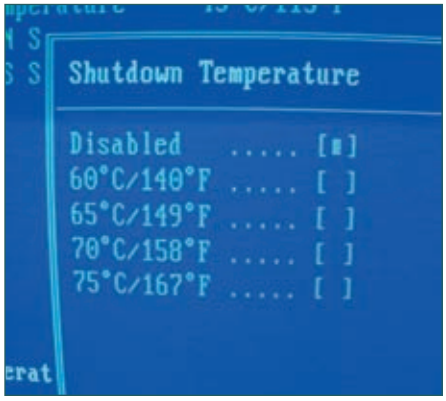
P.S. Пожалуйста, предложите решение, не требующее обновления BIOS.

С уважением,

YageR

От неправильных показаний термодатчика ничего в работе компьютера ухудшиться не может. Если все в порядке, то перезагрузка может быть вызвана включенной системой термомониторинга в BIOS, автоматически перезагружающей систему при достижении опасной температуры.

Если такая функция в BIOS есть, то ее следует отключить. Других способов не вижу (кроме улучшения охлаждения корпуса - решение "софтовой" проблемы "железными" методами).



Характеристики компа:
- *Мать-Gygabyte GA-8IR533 (5 PCI, 1 AGP, 3 DIMM, Audio)*
- *Память- 256 mb (PC2100 DDR RAM)*
- *Видео- Fx5200 256mb Gainward.*
- *Windows XP sp 1*

Сам вопрос звучит так:

У меня есть 6500 руб. и я не могу решить, купить 1Gb памяти, и GeForce 6600 128, или 6600Gt и если останется 512 mb памяти.

Подскажите что лучше, или посоветуйте что еще можно купить на мой кровные в этой ситуации.

С уважением,
Доктор Лось

Второй вариант, пожалуй, предпочтительнее и вполне укладывается в указанные ценовые рамки (по крайней мере, в Москве): 4500-5000 за 6600GT от производителя средней руки и 1400-1500 за 512 Мб памяти. Судя по приведенным данным, именно память и видео являются наиболее слабыми местами в системе.

Здравствуйте, уважаемая и всеми любимая, редакция HARDWARE!

Прошу помочь мне разобраться в следующем. Я очень жду выхода очередной части своей любимой игры Готика 3 (надеюсь хоть через год она выйдет на нашем великом и могучем). Но там заявлены минимальные требования для процессора аж 2,5Ghz! А я хочу купить ATHLON 64 4000+ Claw Hammer 2,4 Ghz. Я слышал, что у ATHLON 2,4 Ghz - их реальная частота, но из-за другой архитектуры ядра по производительности он работает как Pentium 4 4000 MhZ (о чем и говорит 4000+). Так вопрос в следующем: когда производители игр указывают кол-во герц, что они имеют ввиду? Необходимую реальную частоту или приблизительную производительность, которую должны выдавать процессоры с такой частотой? И потянет ли ATHLON 64 4000+ эту игру?

Надеюсь на ответ, заранее спасибо.
Славик

Вы совершенно правы в том, что у Athlon64 в рейтинге указывается приблизительная производительность (которую неофициально принято соотносить с частотой Pentium 4), а в системных требованиях игр указывается примерная производительность, как правило, соотносимая с частотой более распространенных Pentium 4.

Именно в играх Athlon64 имеет безоговорочный перевес над Pentium 4 (средний в линейке 3500+ в играх примерно равен самому быстрому "игровому" процессору Intel Pentium 4 XE 3,73 ГГц - где-то чуть быстрее, где-то наоборот) - в других областях применения компьютера практически всегда можно найти приложения, идущие лучше на любой из этих двух архитектур.

Только процессор лучше брать на ядре SanDiego: в сравнении с Claw-Hammer бонусами будут поддержка SSE 3, меньшее энергопотребление и усовершенствованный контроллер памяти.

Здравствуйте Дмитрий.

У меня к вам такая просьба. Скоро родители подарят тяньгу (около 50 у.е) за мои заслуги и очень хочется что-нить проапгрейдить в компе, т.к. след. раз я смогу это сделать не скоро. Чтоб это решить самому - никак не могу прийти к одному решению. Мой комп:
- *Athlon XP 2500+*
- *Elitegroup Kt 600*
- *Radeon 9600 pro*
- *RAM 512*
- *Samsung 17"*
- *SB Audigy 1394*
- *TV tuner*
- *Combo DVD-CDROM RW Lite on*
- *акустика - Sven 5.1*

Помогите плиз уложиться в 50 у.е. можно даже с обменом старого на новое.

Заранее благодарен,
Валера

Конечно, на $50 что-то серьезное сделать трудно. В вашем случае лучше всего сменить с доплатой видеокарту на GeForce 6600 или Radeon X700 на шине AGP (т.к. на вашем компьютере PCI-E нет). Стоят эти карты от $100-115 (6600 дешевле), т.е. с удачной продажей нынешнего 9600 вполне можно уложиться.

Hi уважаемые GameNav`цы! Пишу ВАМ в надежде на то, что ВЫ поможете мне в моем случае.

У меня:
- *Процессор Celeron 1.2GHz на 370-м сокете (на 1512MHz). Термаж: на простое 36С, под нагрузкой 41С.*
- *Мать Matsonic MS7057CT на чипсете I815EP*
- *Оперативка 2x256 SDRAM (PC-133)*
- *Видяша: Galaxy NVidia GeForce FX5200 128bit 128Mb - AGP8X (с хорошим охлаждением!) на тактовых частотах 450/650 MHz (3DMark01SE 1024x768x32, NoAA, Z24, DXT1,TB, D3D Pure HW T&L - 6213 попугаев), дровни: Force Wave 71.84*
- *HDD Maxtor 40Gb 7200rpm*
- *Встроенная AC`97*
- *БП 300W*
- *ОС WinXPHE SP1*

Проблема заключается в том, что в некоторых игрухах заметно снижение FPS, например, в Перл Харбор (Средние настройки 13fps). В Splinter Cell и Juiced (Juiced на 1х шейдерах) имеются "притормозки" (15-22fps), а о Lord of the Ring Battle for middle-earth и говорить не хочется. Но в NFSU1, NFSU2, FlatOut и др. на MAX настройках прут на 35fps и выше. Изменения в настройках игр и дровней не помогают! Всё перепробовал! Посоветуйте как добиться нормальных Fps в игрухах. С нетерпением жду ответа от ВАС.

С уважением,
Мыскаревус.

Водичка красивая... но прожорливая

К сожалению, поиграть с хорошей скоростью в "Перл Харбор" без коренного апгрейда не получится: маловато памяти (к тому же - медленной SDRAM) и слабоваты процессор с видео. Любой бой крупной группы самолетов (особенно при плотном зенитном огне) гарантировано будет проходить в режиме слайд-шоу.

Единственный совет - не использовать "превосходный" режим отображения ландшафта с применением шейдеров, которые в этой игре весьма сильно "просаживают" производительность (судя по приведенным цифрам скорости, они, скорее всего, используются). Без их задействования с GeForce FX5200 можно получить 30-40 fps (по крайней мере, в миссиях с небольшим числом активных объектов, учитывая невысокую по нынешним меркам производительность вашего процессора).

В большинстве других ваших бед виновна видеокарта, которая даже с натяжкой на игровую никак не тянет (высокие частоты не способны перекрыть архитектурную слабость). NFSU или FlatOut не слишком критичны к ресурсам системы, потому с ними и нет проблем.

Здравствуйте!

Подскажите мне пожалуйста что лучше мне апгрейдить.

Зарание СПАСИБО!

Моя система:

- *мамка ECS 661FX-M(Deluxe) (3PCI, 1 AGP, 1 CNR, 2 DIMM, Audio, Video,LAN)*
- *чипсет SIS 661FX*
- *процессор Celeron 1700MHz (4.25 *400)Socket 478*
- *память DDR 2по 256*
- *видюха GeForce4 MX 440 64мб*

Кирилл

Наиболее слабы в данной конфигурации процессор и видео: в современные игры с ними не поиграешь. Поэтому в первую очередь следует заменить именно их.

Из процессоров подойдет что-нибудь из P4 на ядре Northwood с шиной 800 МГц и поддержкой HT (благо эти функции мать предусматривает) частотой от 2400 МГц и выше. В случае установки "камня" на ядре Prescott предварительно необходимо обновить BIOS (скачать последнюю версию можно здесь: *www.ecsusa.com/downloads/661fx-m.html*). Но все же лучше постараться найти "камень" на ядре Northwood: у Prescott могут быть проблемы с цепями питания платы из-за повышенного энергопотребления, да и моделей с шиной 800 МГц младше 2,8 ГГц нет (если критична цена).

Ну а для процессора такого уровня подойдет видео уровня GeForce 6600GT или подешевевшие к настоящему моменту GeForce 6800 или Radeon X800.

Добрый день!!!

Раньше, читая железный раздел, удивлялся - неужели не надоело отвечать на такое количество одинаковых вопросов? И не столько отвечать, сколько спрашивать одно и то же, словно нельзя почитать прошлый номер с ответом на подобные проблемы?

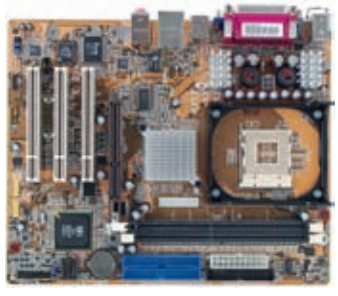
А теперь сам попал в такую ситуацию :)

У меня есть Barton 2600+ (box), мамка на N-Force2 ultra 400, 1 гиг ОЗУ, видео GF-4 Ti4200 DVI 64mb MSI. Я в основном смотрю ДВД и играюсь.

Мне тут советуют GF 6600GT, но я пока не определился с выбором, и вот почему: есть такая видеокарта GF 6800LE, а еще есть X800SE. По конвейерам и частотам они идетничны той же 6600GT, но у них шина 256 бит. Почему вы никому не советуете эти карты? Их сложно купить? Или есть еще какой тайный глюк?

Спасибо.

Олег



Одинаковые вопросы, конечно, надоедают, однако, если люди спрашивают, - отвечать надо. Известно, что мужик не перекрестится, пока гром не грянет - потому, видно, и не читают некоторые "Железную почту", пока у самих вопрос по теме не возникнет (разумеется, совершенно уникальный, предположить наличие которого в прежних номерах просто невозможно).

По поводу упомянутых видеокарт, с ними ситуация следующая: подавляющее большинство известных мне людей играет в разрешении 1024x768. Некоторые - в 1152x864 или 1280x1024. В 1600x1200 - можно пересчитать по пальцам одной руки с хорошим запасом. В практически используемых режимах экрана более высокочастотная GeForce 6600GT (частоты которой отнюдь не равны "обрезкам" старших карт: 500/1000 МГц на чипе/памяти против 400/800 МГц у X800SE и 325/700 МГц у 6800LE), как правило, имеет преимущество или примерно равна (для разрешений повыше) приведенным вами видеокартам. Их превосходство проявляется лишь при повышении разрешения совместно с полноэкранным сглаживанием и анизотропной фильтрацией высокого уровня, да и цена самих карт выше. Скажем, уже в 1280x1024 с четырехкратным сглаживанием и "анизотропкой" восьмого уровня эти карты чаще всего будут быстрее GeForce 6600GT. Но в наиболее тяжелых современных играх такие настройки уже зачастую малоиграбельны даже для карт такого уровня, а при уменьшении требований 6600GT уже опережает их и при этом стоит дешевле.

Служба бесплатных компьютерных советов принимает заявки на оказание услуг по адресу
hardmail@gamenavigator.ru

Главным советчиком сегодня выступал
Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

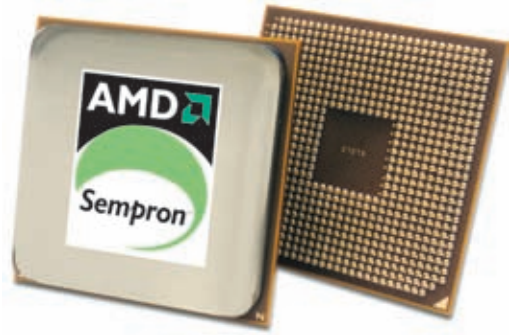
Орфография и пунктуация писем сохранена по мере возможности

СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Процессор AMD Sempron 2500+ 64-bit

Ядро: Palermo
Разъем: Socket 754
Тактовая частота: 1400 МГц
Кэш L1: 128 Кб
Кэш L2: 256 Кб
Поддержка инструкций: IA-32, AMD64, 3Dnow, Enhanced 3Dnow, SSE, SSE2, SSE3, MMX
Техпроцесс: 0,09 мкм
Цена: $55 (OEM)
Сайт производителя:
www.amd.com



Удачный процессор для небогатого пользователя, задумавшего перейти на новую платформу с поддержкой современных "плюшек" и положительно относящегося к разгону. В наличии поддержка 64-битных расширений, большой для "камней" бюджетной категории кэш, новый техпроцесс 0,09 мкм, обеспечивающий хороший частотный потенциал (за 50% прибавки частоты можно ручаться, если сдюжит "мать") и смешная цена.

Материнская плата ASUS P5WD2 Premium WiFi-TV Edition

Тип разъема: Socket 775
Чипсет: Intel 955X
Шина FSB: 1066/800/533 МГц
Память: 4xDDR2 800/667/533, до 8 Гб, с поддержкой двухканального режима
Слоты расширения: 3xPCI, 1xPCI-E x1, 2xPCI-E x16 (поддержка SLI и CrossFire)
Дисковые интерфейсы: 3xIDE, 6xSATA
RAID: SATA RAID 0/1/5/10
Сеть: 2x1000 Мбит/с
Дополнительно: до 8xUSB 2.0, 7.1 канальный звук, PCI TV-тюнер с ПДУ, Wi-Fi антенна
Цена: $270
Сайт производителя:
www.asus.com

Пожалуй, наиболее навороченная из всех существующих материнских плат, способная в полной мере раскрыть потенциал современных процессоров Intel и обладающая непревзойденным комплектом поставки.

Wi-Fi, TV-тюнер с пультом дистанционного управления, наличие дополнительных контроллеров SATA и IDE, бесшумная пассивная система охлаждения и приятное софтовое дополнение в виде WinDVD Suite не оставят покупателей равнодушными.

Единственный, хотя и изначально ожидаемый, минус - цена. Но за хорошие вещи всегда приходится платить. А в том, что эта плата хороша, сомневаться не приходится.

Ноутбук MaxSelect Expert 950

Платформа: Intel Sonoma
Дисплей: 15,4", 1400x1050
Процессор: Pentium M 750 Dothan (1866 МГц, FSB533)
Память: 1024 Мб DDR2-533
Жесткий диск: 80 Гб SATA, 5400 об/мин
Видео: 128 Мб GeForce Go 6600 375/600МГц, заменяемая (стандарт MXM-II)
Оптический привод: DVD-RW (dual-layer)
Емкость аккумулятора: 4400 мАч
Вес: 2,9 кг
Цена: $1734
Сайт производителя:
www.maxselect.ru

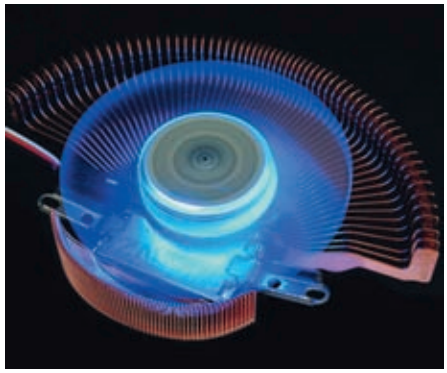
Ноутбуки все еще стоят дороже аналогичного по производительности настольного компьютера, однако этот разрыв постоянно сокращается, примером чему может служить серия ноутбуков MaxSelect Expert 950, основанная на новой платформе Intel Sonoma. Мощный процессор (производительность сопоставима с P4 3ГГц), большой объем достаточно быстрой памяти DDR2-533, мощная для мобильной системы видеокарта (по функциональности полностью идентичная обычной "настольной" GeForce 6600, да еще и с возможностью замены), LCD-дисплей высокого разрешения...

Если не так давно "мобильник" стоил раза в три дороже аналогичного по производительности PC, то сейчас - всего раза в полтора. Такая плата за мобильность уже может считаться разумной, особенно с учетом того, что по возможностям апгрейда ноутбуки все больше приближаются к десктопам.

Кулер для видеокарт Zalman VF700-Cu

Размеры: 91x126,4x30 мм
Вес: 270 г
Материал: медь
Скорость вращения вентилятора: 1350-2650 об/мин +/-10%
Уровень шума: 18,5-28,5 дБ +/-10%
Совместимость с видеокартами: Radeon 9xxx и выше, GeForce 4 и выше
Комплектация: кулер, 8 радиаторов для модулей памяти, инструкция по установке
Цена: $30
Сайт производителя:
www.zalman.com

Этот кулер предназначен для желающих улучшить как качество охлаждения видеокарты, так и вид чрева своего компа. Отличительной особенностью LED-модификации является наличие яркой голубой подсветки вентилятора, весьма внушительно выглядящей в темноте (для наслаждения зрелищем желательно наличие прозрачного окна в боковой стенке корпуса). В остальном - классический Zalman: чашеобразная форма с медными лепестками, рассеивающими тепло. Достаточно эффективно, но привычно до зубной боли.



Дмитрий САБИТОВ aka R@-IL-Gun3r

Моддинг в 40K

Добро пожаловать на страницы с описанием основ работы редактора Warhammer 40K: Dawn of War. Называется он соответственно - Dawn of War MOD Tools. Состоит SDK из следующих утилит:

- Attribute Tool
- FX Tool
- Sound Tool (Audio Editor)
- Burner Tool
- 3DS Max Plugin
- Burner Tool
- Chunky File Viewer
- Mission Editor
- Mod Packager
- Object Editor

Для нормальной работы рекомендуется официальная Warhammer 40K: DOW, пропатченная до версии 1.10 или выше. Установить игру (и SDK) необходимо в папку по умолчанию: C:/Program Files/THQ/Dawn of War. Для краткости мы эту папку будет ниже прописывать как /DoW/. После установки игры папки и файлы не трогайте. Все вновь созданные вами файлы будут автоматически сохраняться в папку /My_mod.

Требования к объектам

Ко всем импортируемым, экспортируемым или редактируемым объектам предъявляются определенные требования.

Для Object Editor

Импортируемый объект нужно предварительно поместить в папку /DoW/ModTools/DataGeneric/My_Mod/Art/EBPs/.

Сохраняемые файлы будут помещены в папку /My_mod/Data_WHM/.

Для Attribute Editor

Откройте в Mod Packager файл /W40k/ W40kData.sga. Сохраните его содержимое во временной папке, скажем, c:/temp. Для этого воспользуйтесь кнопкой [Archive/Extract Archive]. Зайдите в c:/temp и скопируйте содержимое папки /attrib в папку /My_mod/Data/Attrib/.

Теперь создайте в любом текстовом редакторе файл с именем My_Mod.attrib. В нем должна быть единственная строка, содержащая путь к нашим атрибутам: /DoW/ My_mod/ Data/Attrib. Теперь мы можем работать с файлом файл My_mod.attrib в редакторе Attribute Editor.

Для Audio Editor

Формат аудиофайлов должен быть .wav. Размещать их нужно в папке /DoW/ModTools/DataGeneric/My_Mod/Sound/. Обработанные редактором файлы помещаются в папку /DoW/ModTools/Data_Sound/.

Для FX Tool

Импортируемые текстуры или ранее созданные эффекты должны размещаться в папке /DoW/ModTools/Data/Art/FX/. Обработанные файлы будут сохранены в /DoW/My_mod/Data/Art/FX/.

Для Mission Editor

Файлы миссий сохраняйте в /DoW/My_mod/Data/Scenarios/.

Или в /DoW/W40k/Data/scenarios/mp (только в том случае, если карта основана на ресурсах игры).

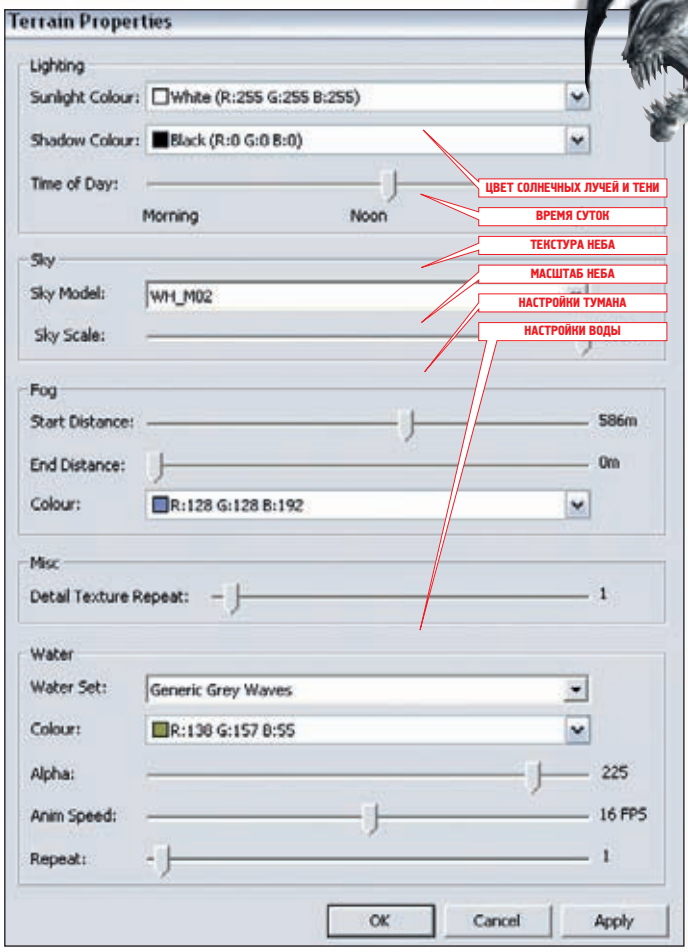
В другие места редактор сохранить не позволит.

3D Max экспортирует объекты напрямую в папку /DoW/My_mod/Data_WHM/.

Игровые текстуры должны быть в /DoW/My_mod/Data_Shared_Textures/.

Игровое видео - в папке /DoW/My_mod/ Movies/.

Ваш мод не будет работать без Module-файла и без .bat загрузчика. Они создаются при установке SDK. Есть особенность: неудавшуюся работу всегда можно удалить, а эти два файла никогда!



Mission Editor

Редактор миссий особой сложностью не отличается. Для примера создадим карту 128x128.

Камера масштабируется колесом мыши, а вращается с зажатой клавишей [Alt]. Для передвижения используются стрелки клавиатуры. В центре - главное окно, вверху - панель инструментов и menubar, а справа указываются различные свойства и настройки.

После того, как мы определились с размером карты, в панели menubar выбираем Scenario/Scenario Properties. В этот момент требуется указать в Map Type тип создаваемой карты. Тут же указываем имя карты и прописываем ее краткое описание. После чего жмем Ok.

В списке Scenario выбираем Terrain Properties и задаем время суток, тип освещения, туман, анимацию и прозрачность воды. Главное - не перестараться с туманом, чтобы не получился Silent Hill, а в остальном настраиваете, как хотите. Жмем Apply и Ok. Для удобства устанавливаем сетку - жмем Overlay/Grid(5m).

Пришло время озаботиться рельефом. Тут можно пойти двумя путями.

Первый - вставить заранее заготовленную картинку в формате .tga (File/Import/Import Height map), в которой зеленым цветом обозначается вода, синим - генерируемые области, а красным - непроходимые участки.

Второй путь - отрисовать ландшафт вручную. Мы пойдем вторым путем. Он сложнее, зато надежнее.

В панели инструментов выберите Heightmap Editor.

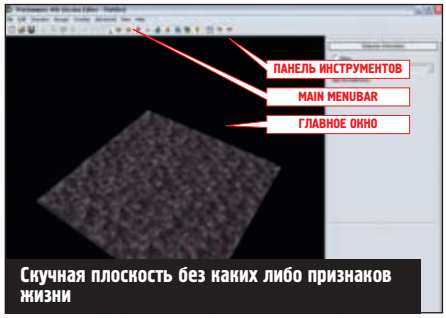
Первым делом рисуем воду, после переходим к суше, создавая уровень за уровнем. Следим за балансом. После окончания открываем Impass map Editor для проверки проходимости областей.

Карта, естественно, получается однообразная. Пришло время ее как следует раскрасить. Для этого открываем на панели инструментов Detail Map Editor.

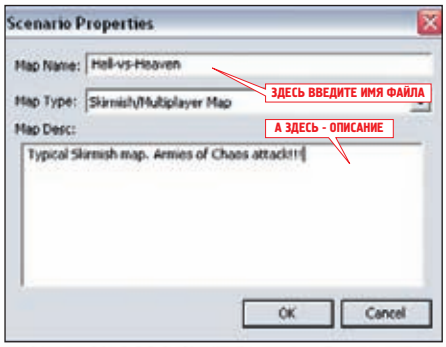
Берем понравившуюся текстуру и применяем ее на местности.

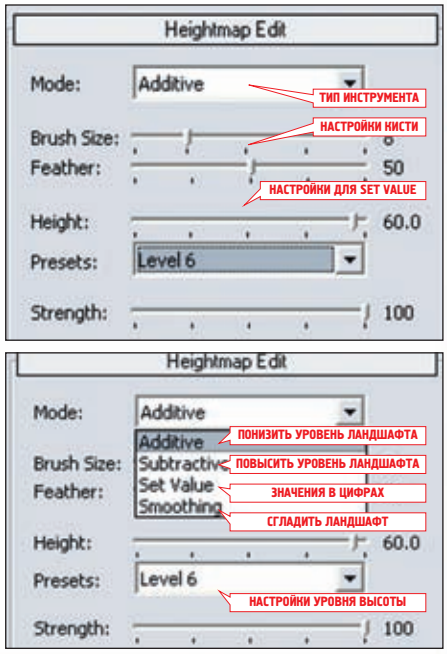
Даже особо не приглядываясь, можно заметить, что края разных текстур не совпадают. Пришло время использовать инструмент Texture Stamping, которым слегка подкрашиваем в нужный цвет края текстур.

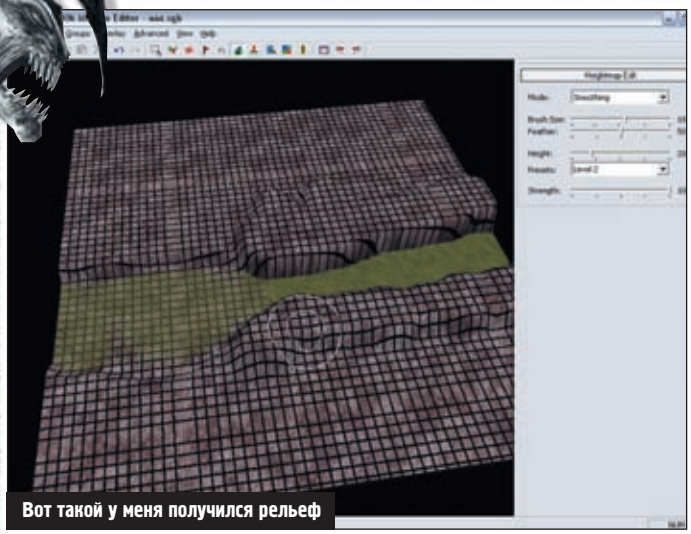
Далее нужно позаботиться о дополнительных эффектах. Для начала выберем место, где будет располагаться база первого игрока. Например, в верхнем правом углу. Открываем инструмент Object Placement. Ставим "Player 1".

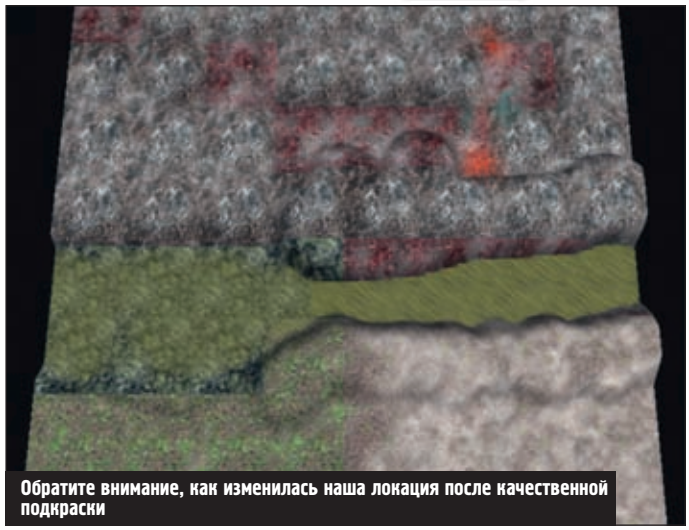


Скучная плоскость без каких либо признаков жизни






Вот такой у меня получился рельеф


Обратите внимание, как изменилась наша локация после качественной подкраски

Выбираем Races/chaos/structures/chaos_hq - главное строение Chaos'a - и кликаем левой кнопкой мыши на месте, где хотим его построить. Построив HQ, добавляем рядом турель и Chaos_armoury. Чтобы покрутить объект, выделите его и зажмите правую кнопку мыши, затем начинайте вращать.

Стартовые строения первого игрока готовы. Пора добавить юнитов. Например, простых рабочих: Races/chaos/troops/chaos_sqade_slave.

Теперь можно заняться обрисовкой окружающей местности. Делается это с помощью Enviroment/ambient_FX, а также через остальные разделы Enviroment. Используя Enviroment/Gameplay, ставим различные Strategy_point и Relic.

Повторяем то же самое для второго игрока. Ставим ему базу и стартовые юниты. Только не забудьте сменить "Player 1" на "Player 2" (кстати, с помощью пункта Scenario/Entity List можно проверить, к тому ли игроку относятся строения или юниты). Обрисовываем его местность. Можно для красоты добавить текстур из Decal Placement.

Вот и все. Сохраняем и выходим.

Как вы заметили, мы не использовали скрипты. Но это очень сложная штуковина, если про них писать, то никакого журнального места не хватит.

Финальный результат

FX Tool

Этот инструмент помогает снабдить карту красивыми визуальными эффектами. Именно здесь рисуется вырывающийся из стволов огонь, кровь, красивые и яркие всплески орбитальной бомбардировки и многое другое.

Интерфейс программы содержит четыре главных раздела:

- Main Menubar (главное меню);
- Workspace (рабочая область);
- Properties Window (окно свойств);
- Keyframe Editor (редактор ключевых кадров).

Главное меню состоит из четырех разделов: **File**, **Edit**, **View** и **Help**.

В первом разделе - четыре кнопки. New (Ctrl+N) отвечает за создание нового файла. Нажмите ее и выберите тип создаваемого эффекта, а потом - Ok.

Save (Ctrl+S) и Save as служат для сохранения файлов. Open (Ctrl+O) - для открытия ранее сохраненных файлов.

В разделе **Edit**:

Emitter Position - позволяет редактировать позицию источника (эффекта) по осям XYZ, а также его масштаб и длину. Используется для предварительного просмотра.

Background Color - окно палитры цветов для рабочего фона. Это нужно для того, чтобы было проще представить, как будет смотреться тот или иной эффект в игре.

Gravity - уровень гравитации.

Wind - показывает, как будут вести себя динамичные частицы, если подует ветер. Работает только вместе с Spray и Ring effects. Также служит для предварительного просмотра.

В разделе **View**:

Grid XZ - показать/скрыть XZ сетку в рабочем окне FX Tool'a.

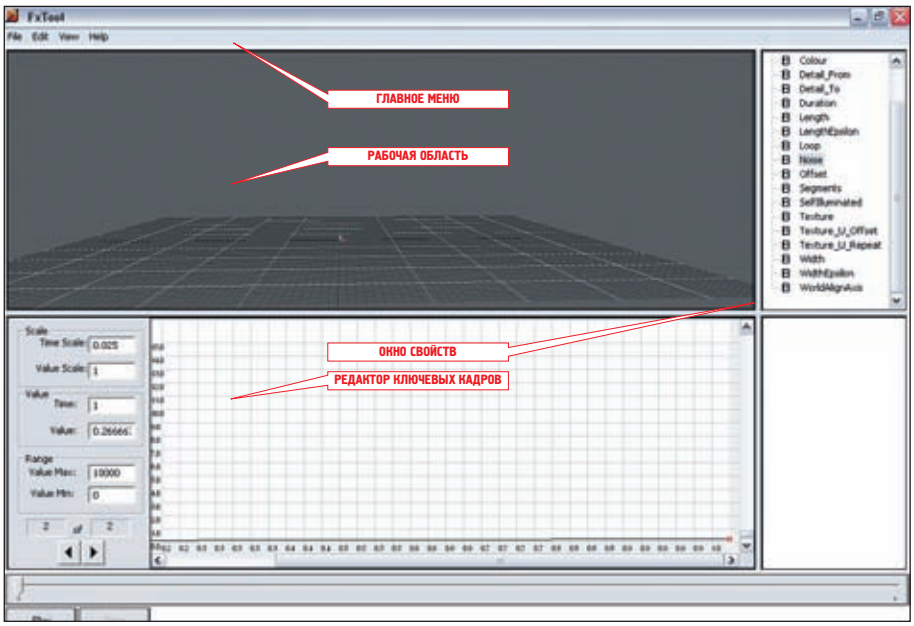
Grid XY - показать/скрыть XY сетку в рабочем окне FX Tool'a.

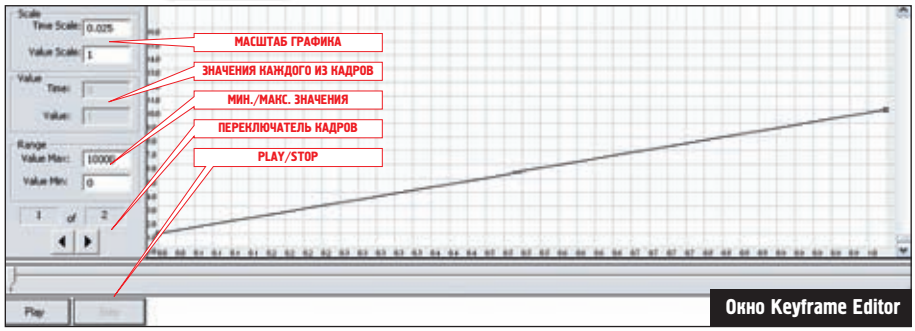
Model, *Choose Model* и *Statgraph* - эти фичи не работают.

Wireframe - когда эта опция активирована, то отображается так называемый Wire-frame effect.

И последний раздел - **Help**, в котором, к сожалению, "помощи" не содержится.

Следующий раздел общего вида программы - **Properties Window**, в котором осуществляется настройка эффекта, прописываются все необходимые значения.





Окно Keyframe Editor

Workspace - рабочая область, где отображается все, что вы создаете или делаете.

Все, что получилось, выводится на рабочую область, где вы можете оценить ваш труд, переделать что-то, если не понравилось. Все, что там есть, будет и в игре.

Keyframe Editor - позволяет быстро получить готовую анимированную сцену. Кому нравятся неподвижные визуальные эффекты? Здесь можно сделать так, чтобы смерч или торнадо не просто катались по земле, пролетая сквозь строения. После обработки в Keyframe ваш торнадо будет крушить все подряд, крутясь и испуская партиклы, периодически увеличиваясь и уменьшаясь.

По сути, Keyframe Editor - это график, на котором отмечены ключевые точки (кадры). По этим кадрам создается анимация FX эффекта. Например, на первом кадре ничего нет, на втором появляется эффект молнии, следующие десять кадров он двигается или вращается, а на последнем исчезает.

Должен вас предупредить: с Keyframe Editor'ом работает не каждый эффект.

Для создания дополнительного ключевого кадра просто кликните левой кнопкой мышки на графике.

Чтобы быстро проверить, что у нас получилось, пользуйтесь кнопками Play и Stop.

Beam Effect

Для примера создадим Beam Effect. Beam в переводе с английского означает "луч". С помощью этого эффекта можно нарисовать даже молнию. У него имеется очень много параметров.

Arc - дуга, под которой будет колбаситься наша молния. Мы эту фичу трогать не станем.

Blending (смешивание) - определяет тип прозрачности текстуры молнии. Возможные значения:

0 - непрозрачный эффект (просто исходная текстура);

1 - установка 1/4 прозрачности;

2 - пиксели черного цвета на текстуре не отображаются;

3 - отображается только черный цвет.

Рекомендуем выставлять 2.

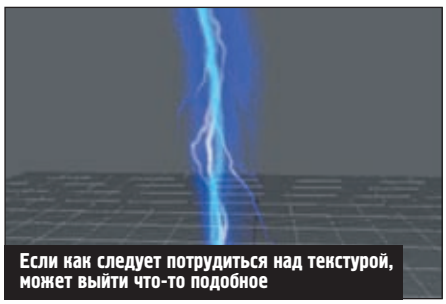
Colour - определяет цвет луча. Используется не привычная система RGB, а RGBA (A - сокращенно Alpha). Это означает, что если число ближе к 0, то и наша молния получится более прозрачной. Цвет при желании можно анимировать.

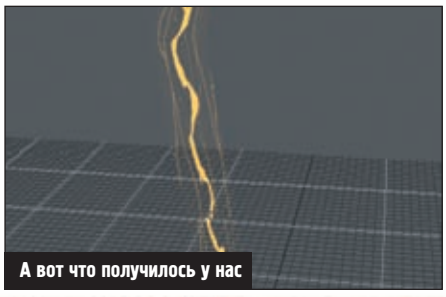
Detail_From и Detail_To - оставим, как есть.

Duration - определяет продолжительность существования молнии. Допустимые значения - от 0,001 до 30. Поставим 5.

Length - длина. Выставляем по 3 на обоих концах Keyframe'а.

Epsilon Length - этот параметр почти ничего не меняет, оставляем, как есть.


Если как следует потрудиться над текстурой, может выйти что-то подобное


А вот что получилось у нас

Loop - включите параметр, если хотите, но изменений точно не заметите.

Noise - этот параметр заставляет молнию шуметь. Рекомендуем очень низкие значения, и если используете, то сделайте побольше ключевых кадров в Keyframe.

Offset - перемещение молнии в системе координат XYZ.

Segments - количество сегментов. Рекомендуем оставить стандартное значение - 10.

Texture - используемая для луча текстура. Постарайтесь нарисовать что-то красивое, так как качество обязательно отразится на конечном результате.

Texture_U_Offset - определяет, где на луче будет размещена текстура. Используемые значения: от 0 до 10.

Texture_U_Repeat - определяет, сколько раз данная текстура будет размещена на луче. Используемые значения: от 0 до 100.

Width - ширина луча. Так как мы делаем молнию, значение должно быть очень маленьким, примерно 0,07.

Width Epsilon - поставьте 1, на изображении это никак не скажется.

Width Align Axis - эту опцию рекомендуется тоже не трогать.

Light Effect

Теперь попытаемся нарисовать световой эффект. Эту фичу используйте очень экономно, если переусердствуете - возникнут зверские тормоза, и мод очень быстро очутится в корзине. Такие эффекты рекомендуют применять только к выстрелам из оружия, взрывам и еще по мелочам. Настройки здесь следующие:

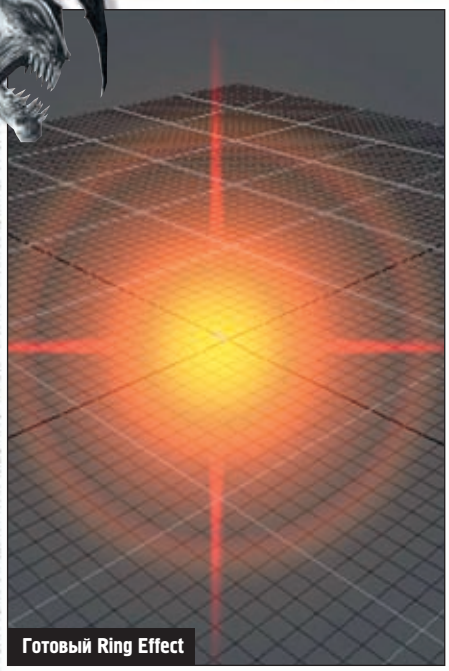
Attenuation - задает так называемую "ослабленность" света. Рекомендуемое значение 0,06 - лучше всего смотрится в игре.

Colour - цвет испускаемого света. Он может быть анимированным.

Duration - длительность действия эффекта.

Offset - смещение эффекта в системе координат XYZ.

Radius - определяет, насколько далеко светит наш световой источник.


Готовый Ring Effect

Ring Effect

Еще один эффект, применяемый для создания своеобразного свечения вокруг объекта. Его опции:

Billboard - при включении этой опции Ring Effect всегда направлен на камеру.

Birthspawn_fx - создает спавн эффектов из центра круга. Для этого нужно импортировать заранее сделанный эффект.

Blending - определяет вид прозрачности нашего круга аналогично Blending для Beam Effect.

Colour - определяет цвет круга (действует аналогично такой же опции для Beam).

Depth Offset - визуально удаляет эффект вглубь экрана.

Duration - длительность эффекта. Используемые значения: от 0,1 до 30 секунд.

Mesh - импорт SGM файлов (созданных и экспортированных с помощью 3D Studio Max объектов).

Offset - смещение эффекта в системе координат XYZ.

Radius - определяет радиус круга.

Radius Epsilon и *Rate Epsilon* - рекомендуем оставлять эти эпсилон-опции без изменений.

Self Illuminated - в переводе означает "самоосвещенный". Эту опцию тоже лучше не трогать, так как она совсем не смотрится в игре.

Sort Order - рекомендованное значение - 0.

Spawn_FX - импорт дополнительных эффектов.

Spin XYZ - вращение импортированного эффекта.

Texture - текстура, которую использует эффект.

Остальные настройки ни на что не влияют, поэтому мы их рассматривать не будем. К сожалению, "DoW" умеет юзать не все графические фишки, поэтому так много приходится оставлять без изменений.

Spray Effect

С его помощью рисуют самые необходимые игровые эффекты: пыль, кровищу и т.п. В Warhammer 40K: DoW их можно встретить, где угодно. Например, ваш отряд столкнулся с вражеским, и загорелась войнушка. Когда злобные Eldar'ы подстрелили вашего главперса, то из него брызнул Spray Effect красного цвета - кровь, а когда и вовсе его укокошили, то он с ревом и криком упал на землю. И тем самым вызвал волну "Спрея" - пыли. Представить игру без таких вещей невозможно.

Будьте внимательны, тут очень важна точность, которая в дальнейшем обеспечит красивый результат.

Импортируем созданный заранее FX

Particle_Fx - позволяет импортировать заранее созданный эффект, который будет испускаться в большом количестве из точки спавна.

Detail_From и *Detail_To* - не меняем.

Emitter_deviation - определяет в градусах, насколько велик угол разбрызгивания частиц (от 0 до 360 градусов).

Emitter_Direction - устанавливает направление испускания частиц. Имеются три основных значения:

0 - нормальное испускание;

1 - испускание частиц вверх (так можно создавать огонь или подобные эффекты);

2 - испускание частиц вниз.

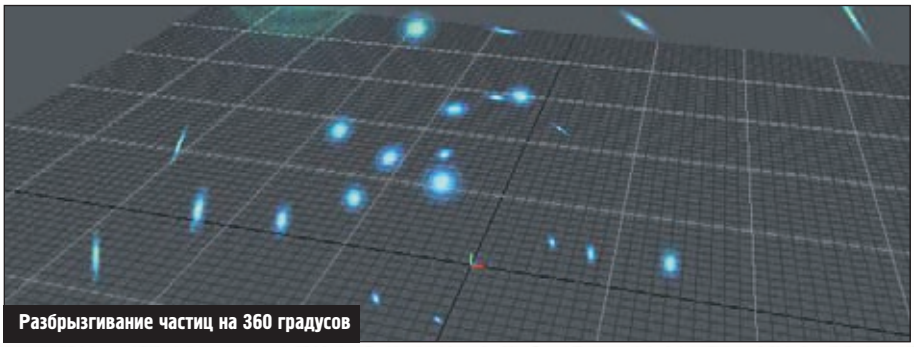
Emitter_Drag - определяет, как тянутся испускаемые частицы или их "воздушное сопротивление". Иначе говоря, это время, через которое скорость наших частиц резко упадет. Число 0 - это 100% нашего "драга". А число 1 - соответственно 0%. С помощью данной опции можно сделать, например, ярко светящийся круг.

Emitter_Duration - время, в течение которого наши частицы будут появляться. Максимальное значение - 30.

Emitter_InheritVelocity - не меняем.

Emitter_Loop - не меняем. Если только вам не хочется смотреть на бесконечную анимацию.

Emitter_Offset - смещение эффекта в системе координат XYZ.


Разбрызгивание частиц на 360 градусов

Emmiter_RandomStartTime - не меняем.

Emitter_Rate - "скорострельность" испускателя частиц. Возможные значения: от 0 до 10000.

Emitter_Rate_LOD% - позволяет установить уровень детализации нашего эффекта для низких настроек графики (LOD так и расшифровывается - Level of Detail - "уровень детализации"). Например, если поставить 50%, то будет генериться только 50% частиц.

Emitter_ScaleSpeed - не меняем.

Emitter_RotRate - угловая скорость вращения испускателя в градусах за секунду. Например, если вы все же решили сделать торнадо, то надо обеспечить его вращение. Для этого и нужен данный модификатор, так как частицы вращаются вместе с их испускателем.

Emitter_Volume - параметр определяет, сколько пространства будут занимать испускаемые частицы. Если поставить, например, значения X=10; Y=0: Z=3, то частицы будут спавниться на плоской поверхности 10x3 тайлов (при отключенной *Particle_Dynamics*).

Particle_Dynamics - определяет характер движения частиц. Возможные значения:

1 - стандартное движение с постоянной скоростью и по постоянной траектории;

2 - частицы подвергаются силе тяжести, но исчезают, касаясь земли;

7 - частицы не двигаются.

Particle_Scale - масштабирование, происходящее со временем. Модификатор может быть анимированным.

Particle_Speed - скорость спавна частиц в испускателе, которую можно менять при помощи keyframe'a.

Trail Effect

Данный эффект совсем небольшой и несложный. Trail в переводе означает "след ", в игре он служит в основном для того, чтобы все юниты оставляли за собой следы.

Billboard и Blending - аналогично Ring Effect'у.

Colour Head - цвет начала следа.

Colour Tail - цвет конца следа.

Death Rate - время, за которое след может "догнать" объект.

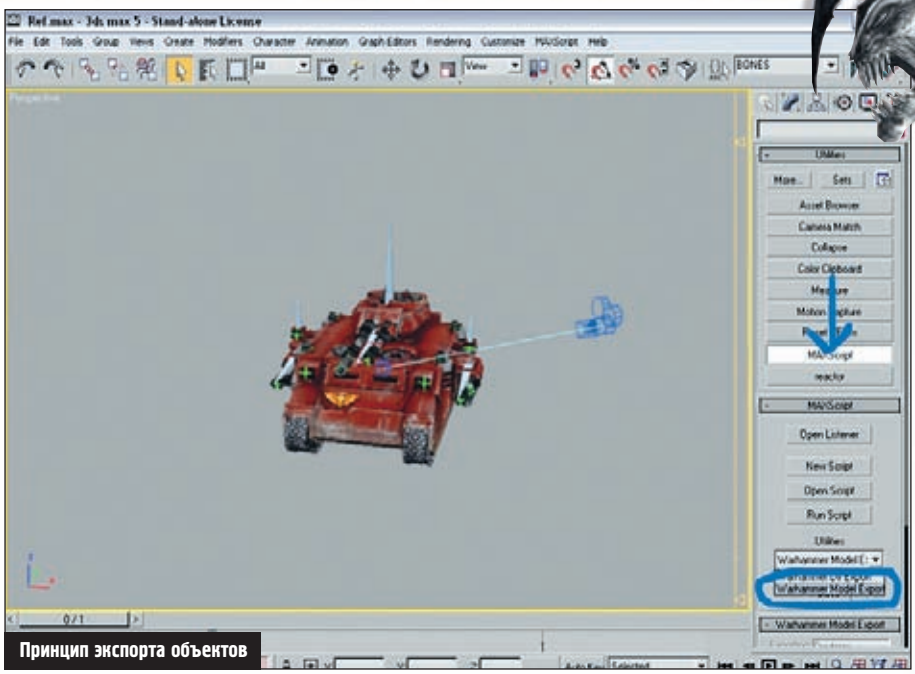
Detail_From и Detail_To - не трогаем.

Duration - время существования следа.

Fade Out Time - задает момент начала исчезновения следа. Возможные значения: от 0 до 1.

Рекомендованное значение *Duration* - 10, а *Fade Out Time* - 0,5. При таких настройках через пять секунд после появления след начнет исчезать, а еще через пять секунд исчезнет совсем.

Length - возможная длина следа. Допустимые значения: от 0,01 до 5.



Принцип экспорта объектов

Texture - текстура следа.

Width - ширина следа. Допустимые значения: от 0,01 до 100.

Combo Effect

Комбинирует созданные ранее эффекты в один.

Здесь имеются только два параметра: *Detail_from* и *Detail_to*, но их свойства устанавливать не нужно.

Остальные свойства - Fx1, Fx2... Fx8, представляющие собой ячейки для импортирования созданных ранее эффектов (Beam, Ring, Spawn и т.д.).

Комбо сильно упрощает работу. Предположим, требуется сделать красивый эффект при апгрейде части отряда. Чтобы молнии вокруг и свет небесный, и еще много всего... Просто вставляйте в ячейки свои заготовки и сохраняйте в один файл.

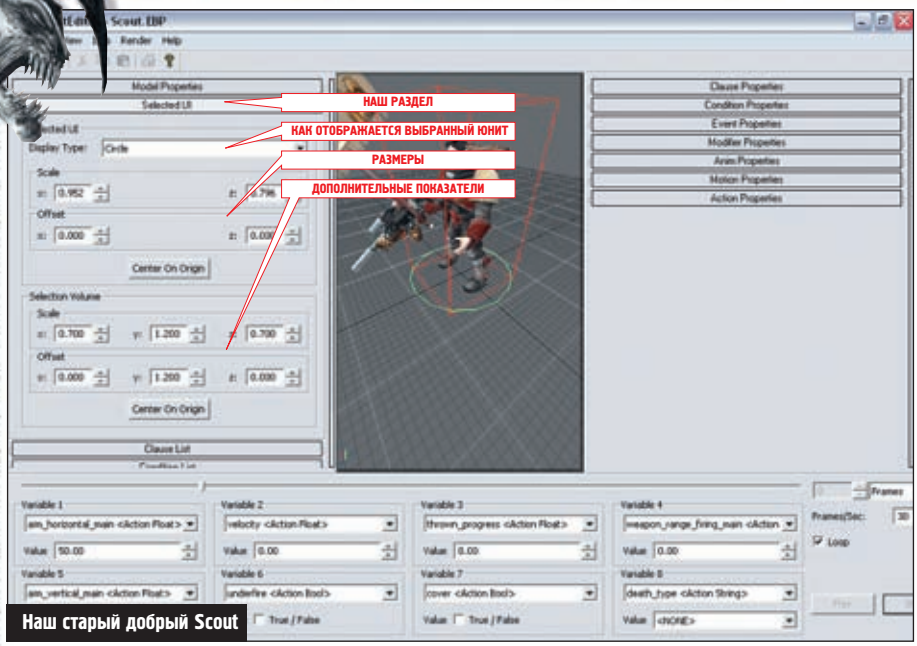
Экспортирование объектов из 3D Studio Max

Эта глава предназначена для продвинутых модеров, так как создавать объекты и юниты для Dawn of War далеко не просто. Необходимо хорошее знание 3D Studio Max, а также Adobe Photoshop. К сожалению, нам не хватит журнала, чтобы подробно рассказать о тонкостях создания новых юнитов. Поэтому мы ограничимся разъяснением того, как правильно экспортировать модельку в нужный формат.

Для начала установите необходимые скрипты и плагины, которые лежат в папке установленного SDK в разделе 3dsmax5 или 3dsmax6 (в зависимости от версии).

Для примера откроем уже готовый max-файл, он находится в каталоге Dow/Mod Tools/DataSrc/ My_mod/ Art/EBPs/Races/ Space_Marines/ Troops/Predator/Reference/Ref.max. Если подняться по дереву каталогов на одну позицию, то попадем к каталогу, где содержатся все анимационные файлы Predator'a. Еще одним уровнем выше находится папка Texture_Share с его текстурами.

Щелкаем мышкой на разделе Utilites, после чего выбираем More и Bitmap/Photometric Paths. Тут нужно указать путь к текстурам. Далее, опять в разделе Utilites щелкаем на MAX Script, потом в небольшом окошке внизу выбираем Warhammer Model Export. После чего все модельки автоматически сконвертируются в нужный формат .whm. Если все сделали правильно, то в папке My_Mod появятся наши файлы. Также возможно экспортировать файл в формат .sgm, делая это вручную (File/Export).



Наш старый добрый Scout

Object Editor или "склеиваем"

Это опять же из разряда для суперменов в модульмейкерстве. Как вы помните, мы экспортировали .sgm файл из 3D Max, пора его и по назначению применить, точнее, приклеить к нему FX эффект и обновить анимацию. В общем, открываем Object Editor и там выбираем NEW(Ctrl+N). Теперь выберите наш экспортированный объект или учебный файл (появившийся при установке SDK) DoW/ModTools/DataGeneric/My_Mod/Art/EBPs/races/Space_Marines/Troops/Scout.sgm.

Перед нами во всей красе появился Space Marines Scout (или кто-то другой, в зависимости от вашего выбора).

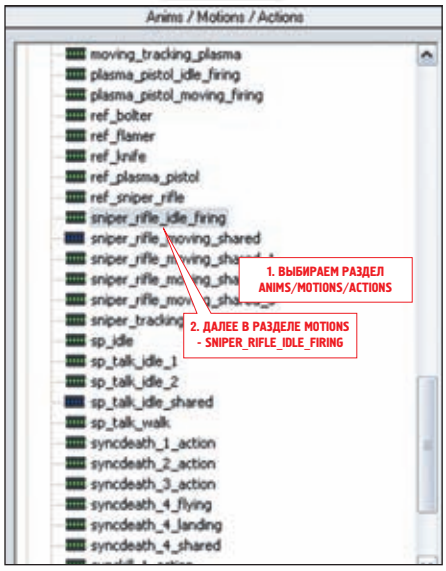
Теперь о том, как его анимировать. В принципе, если вы открыли учебный файл, то тут все уже сделано. Поэтому давайте слегка подправим что-либо на свой лад.

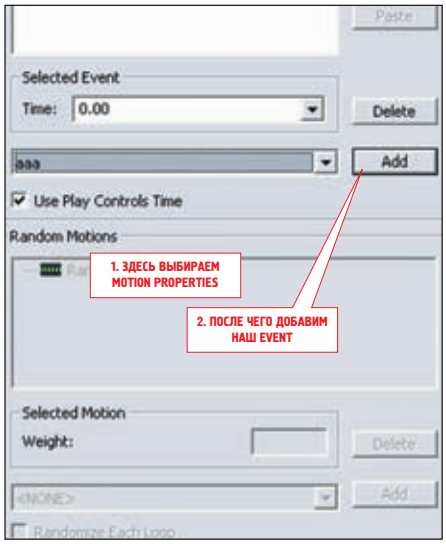
Раскройте Selected UI (*см. скриншот*). Здесь мы настроим, как будет выглядеть выделение юнита в игре. Тип выделения меняем с "Circle" на "Rectangle" Ниже настраиваем размеры. Видите, все гораздо проще, чем кажется.

Теперь, когда вы сделали выделение, топайте по списку вниз до Event List. Раскройте список и создайте новое событие (New Event).

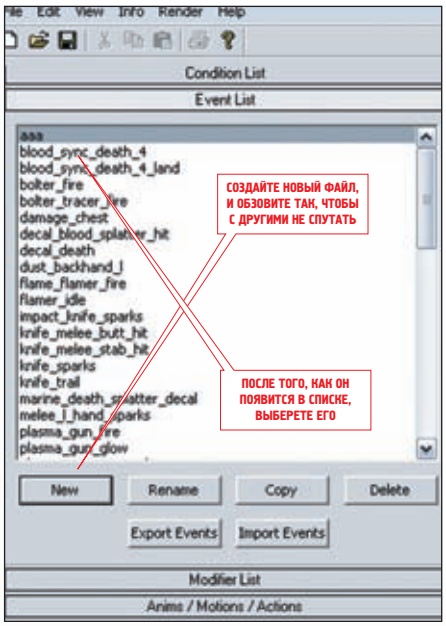
После этого перейдите в другое окно разделов нашей программы, которое находится правее. Там вы увидите Event Properties. Теперь открывайте этот список. Создаем новый параметр FX и указываем его местонахождение (пользуемся эффектом, который мы сделали заранее в FX tool'e).

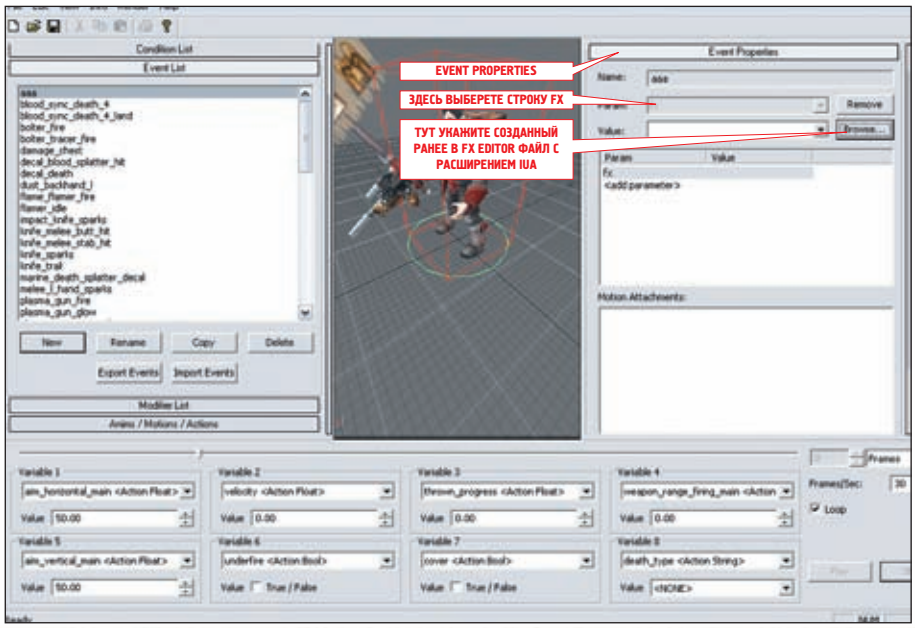
После того, как мы присвоили нашему "ивенту" эффект, возвращаемся в первое окно, в архив "Motion". Здесь выберем абсолютно любой файл. К примеру, я поставил "Sniper_rifle_idle_firing". Опять переходим в рабочее окошко 2 и выбираем "Motion Properties". Здесь можно настроить, как будет проигрываться наша анимация. Но нас интересует не это. Добавляем через кнопку Add наш "Event", после чего нажимаем в нижней части редактора кнопку Play.

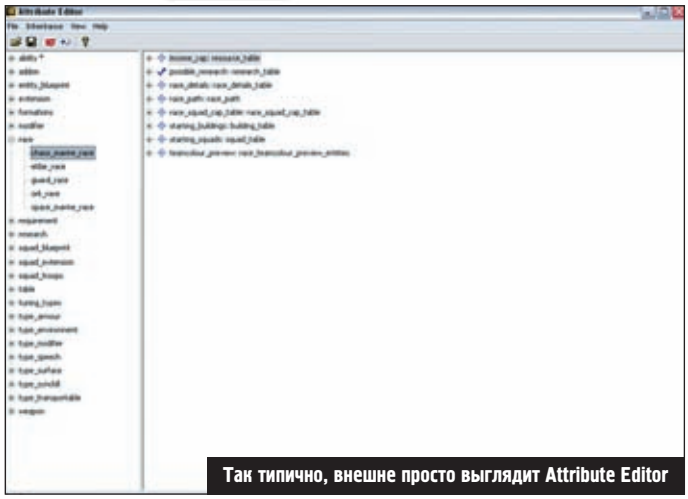




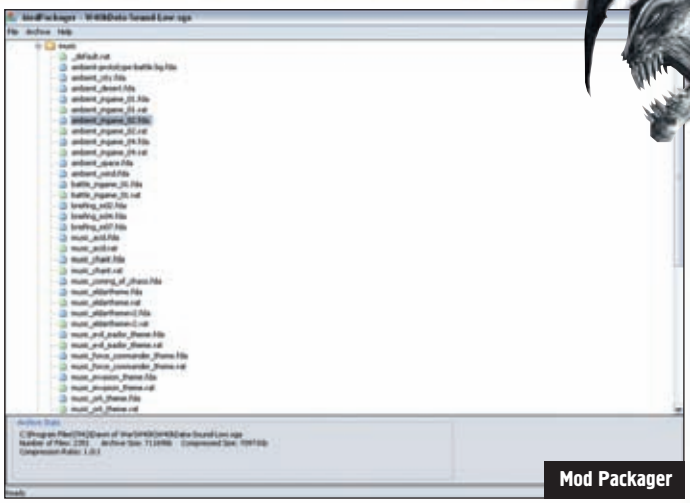
В результате получилось следующее: мой юнит при выстреле из снайперки получает молнию в лоб и огонек из-под себя. Вы считаете глупо? А я считаю - прикольно. Кому захочется чего-то более серьезного - дерзайте, экспериментируйте и все получится.







Так типично, внешне просто выглядит Attribute Editor



Mod Packager

Attribute Editor

Мощнейшая утилита, в которой можно создать новую расу, новые возможности и еще много чего нового. Интерфейс у программы несложный, хотя можно наткнуться на огромное количество всяческих параметров. Не пугайтесь, многие из них указывать необязательно. А с основными разделами мы сейчас разберемся.

Все атрибуты разбиты по категориям.

Ability - указываются уникальные способности каждой расы (frag grenades, orbital bombardment и другие).

Addon - здесь указываются апгрейды строений, например, Upgrade до уровня 2.

Entity blueprint - каждая индивидуальная единица мира Dawn of War рассматривается как Entity blueprint. В эту категорию включены такие единицы, как здания, окружающая среда, объекты отряда и снаряды.

Extension - тут находятся различного рода расширения вроде Healt_ext или morale_add_ext.

Formations - боевой порядок, здесь указывается, как располагаются юниты в строю.

Modifer - модификаторы позволяют изменить признаки объектов. Например, интервал действия какой-нибудь способности.

Race - задает несколько глобальных переменных для каждой расы: стартовые строения, общее развитие расы и т.д.

Requirement - определяет необходимые пререквизиты, например, Required_Research.

Research - полное древо исследований и развития каждой из рас.

Squad_blueprint - определяет состав отряда.

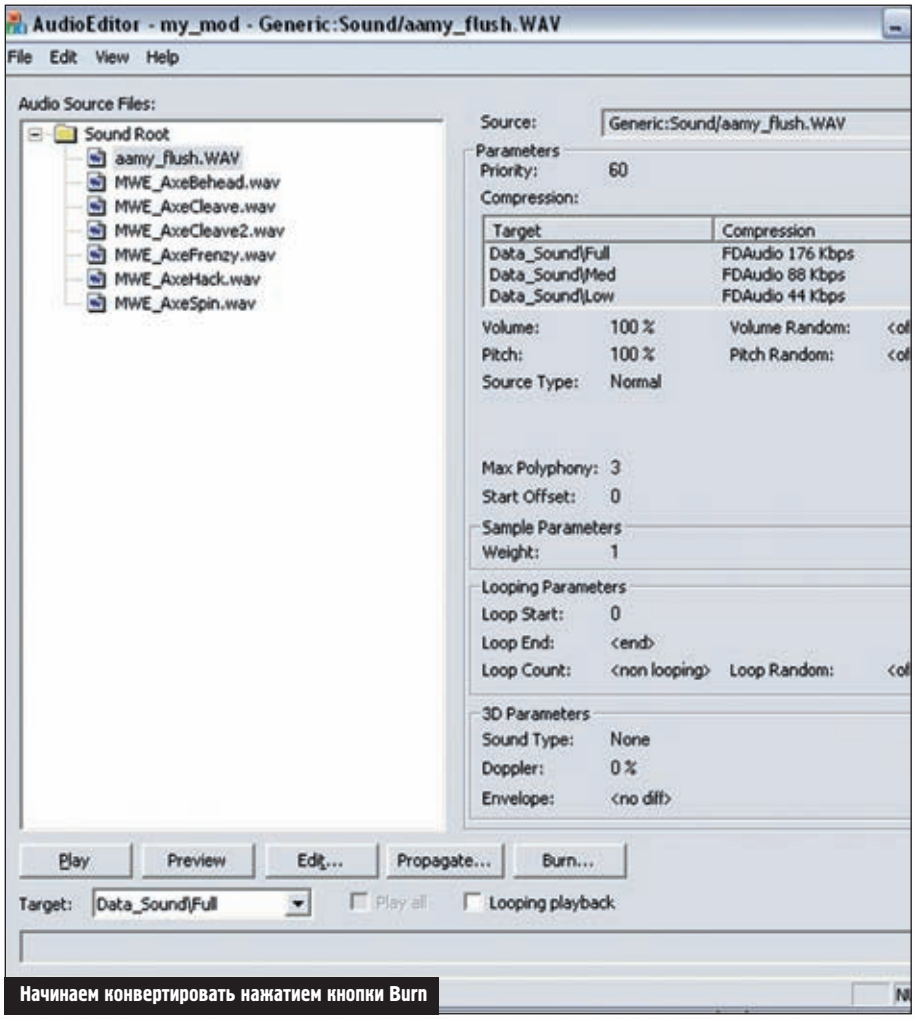
Squad_extension - расширения для отрядов.

Table - таблица остальных модификаторов, расширений и т.п.

Tuning_types - различные параметры, например, начальные ресурсы, регенерация здоровья и т.д.

Type_armour - список различных типов защиты.

Weapon - оружие и его настройки.



Начинаем конвертировать нажатием кнопки Burn

Mod Packager

Очень полезная утилита, позволяющая распаковывать все игровые SGA-архивы. Она хоть раз, но точно пригодится. Например, если вам не нравится какая-то часть игры, то вытащите ее и измените, как хотите. По другому говоря: "Та текстура - полный трэш, пора бы ее сменить".

Audio Editor

Служит для конвертирования звуковых файлов из формата .wav в формат, использующийся в игре.

Final

Осталось проверить результат нашего творчества. Это можно сделать несколькими путями:

1. Запускаем его с помощью файла Run_My_Mod.bat, который находится в папке с игрой.

2. Если игра пропатчена до версии 1.30, то мод можно запустить прямо из главного меню игры.

3. А если это просто карта на основных ресурсах игры, то скопируйте ее в папку /DoW/W40k/Data/scenarios/mp, и без всяких запусков мода она определится как "Skirmish".

Напоследок хочу всем пожелать:
"Делайте больше хороших модов!"

*Михаил "M19*Miker" МИРЧУК*

НОВОСТИ ЦИФРОВОГО СПОРТА

ID Software и CPL сумели найти компромисс

Cyberathlete Professional League в этом году организует новую серию турниров под названием CPL World Tour 2006. Она состоит из десяти квалификационных чемпионатов и финала, куда по итогам квалификации попадут лучшие игроки. Суммарный призовой фонд, предоставляемый компанией Intel, составляет $1 млн. Приз за первое место в финале равен $150 тыс. - гораздо больше, чем на World Cyber Games. Масштабы мероприятия настолько велики, что игры, которые будут выбраны CPL, автоматически привлекут внимание миллионов геймеров по всему миру. В последнем пресс-релизе было объявлено, что дуэльной FPS-дисциплиной станет Quake 4. Судя по всему, большая часть прогеймеров, которые в данный момент тренируются в Quake 3, Painkiller и Unreal Tournament, перейдут на Quake 4.

Открыт новый сезон

26 сентября произошло очередное сезонное обнуление рейтинговых таблиц по Warcraft на всех серверах Battle.net. Отмене подверглись лишь позиции игроков в рейтинге. Данные о количестве побед и поражений вместе с соответствующими иконками были сохранены. По результатам следующего сезона шестнадцать лучших игроков будут бороться между собой за звание чемпиона и денежные призы.

Одновременно с началом сезона была анонсирована новая автоматическая система поиска игр. По официальной информации, увеличено время поиска игр для того, чтобы наиболее точно подобрать соответствующего по уровню игры противника. На более высоких уровнях вся масса играющих будет разбита на группы помельче, чтобы точнее выбрать оппонента.

Корейские отборочные WCG

За тем, как проходили отборочные по Starcraft и Warcraft на WCG в Корее, следил весь киберспортивный мир. Ведь именно корейские прогеймеры считаются фаворитами в жанре стратегий. В номинации Warcraft TFT сенсация произошла уже в первом туре, где встретились два фаворита: Spirit_Moon и 4K.FoV. Легендарный эльф проигрывает со счетом 2:1, причем в решающей партии он практически в самом начале случайно выкапывает главное дерево, лишаясь большого количества ресурсов - досадный промах по клавише, который происходит раз в тысячу игр. Надо отдать должное организаторам отборочных соревнований, которые: во-первых, не сделали посев для фаворитов; во-вторых, выбрали наиболее быструю в плане проведения, но и наиболее неточную при определении сильнейших систему - Single Elimination. Она подразумевает, что у участника нет права на проигрыш, иначе он вылетает с соревнований.

Тяжело быть чемпионом?

Уже во втором туре встретились TOP2 WCG 2005 орк SK.Zacard и эльф QPOOL.Ohjie. И снова сенсация: экс-чемпион проигрывает менее титулованному игроку и тоже вылетает из соревнований. Таким образом, главные фавориты, не раз доказывавшие свое лидерство на множестве турниров, не попали на самые грандиозные состязания года.

Результаты:

4K-FoV	$4000
WE.Soju	$2000
HomeRunBall	$1000

Записи самых интересных игр вы найдете на диске.

Попал с корабля на бал

В номинации Starcraft BW сенсацией стало поражение July_Zegr'a, лидера рейтинга KeSPA, протоссу fOru, который не входит даже в TOP 30. Причем ключевые партии они играли на картах, где зерги имеют преимущество. Первое место занял XellOs, второй в рейтинге KeSPA.

Результаты:

XellOs[yG] (GO)	$4000
fOru (GO)	$2000
Silent_Control	$1000

Примечательно, что призовой фонд российского финала WCG оказался, хоть и не намного, но выше, чем в киберспортивной столице.

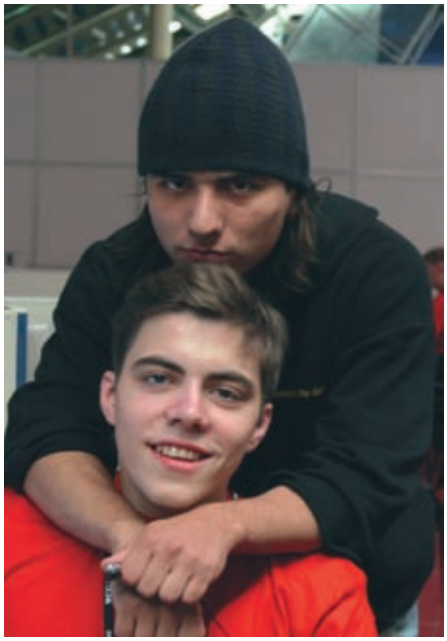
У младшей сестрички MX300 зубки острее

В прошлый раз мы говорили о паре новых мышек от Logitech под названием G5 и G7 - модернизированном варианте серии MX500+, которая столь популярна среди экшн-игроков. Стратеги же предпочитают мыши размером поменьше, и самой распространенной моделью до сих пор является MX300. Ее еще год назад сняли с производства, но она по-прежнему пользуется спросом. Новая мышь G1 позиционируется именно как усовершенствованный вариант "трехсотки". От старой мышки ей досталась столь полюбившаяся форма, малый вес и расположение кнопок. Обновился внешний вид грызуна и его боевые характеристики. Мышь лучше реагирует на резкие движения, точнее отслеживая перемещения с ускорением. У модели отключена функция "спящего режима", при котором лазер мыши автоматически отключался, если ей перестать двигать на некоторое время, причем мышь не сразу реагировала на перемещение.

Пока грызун продается только в Корее и Европе, цена около $40.

RaceWars III 2005

Такое название носит крупный российский онлайновый турнир по Starcraft. Принять участие в нем мо-



Брюс и Экс. Игра противоположностей

жет каждый желающий, никаких взносов или ограничений нет. В последнем турнире соревновалось около 160 геймеров из России, Беларуси, Латвии, Узбекистана и Казахстана. Неожиданностью стал проигрыш EX'а, чемпиона России по WCG, одному из лучших украинских игроков Starclan'у. В финал вышли украинский фаворит 3D.Strelok и Rox'iG[Bruce]Zebra. Здесь Брюс проигрывает, но в суперфинале ему удается выиграть со счетом 4:1. На диске вы найдете все игры в исполнении Bruce. За победу он получил символичный приз в $100.

Итоговые результаты:

	Rox'iG[Bruce]Zebra
	3D.Strelok
	3wD.Starclan (aka HR-Marine)
4	MiG.Oops
5-6	LoWeLy[PnD]
6-6	Rox'iG.EX[S2]Zebra

Перерождение российского Starcraft

В сентябре стартовал крупный кубок по Starcraft под названием Russian Star Cup. Первый сезон, призовой фонд которого составляет $3500, будет идти два месяца. Основная часть соревнований проходит online, по итогам рейтинга победители попадут в суперфинал в Москву, где они разыграют кубки, дипломы и денежные призы.

На Star Cup есть два дивизиона: высший, куда входят лучшие игроки по России и СНГ, и общий, где могут принять участие все желающие. Примечательно, что призовой фонд общего дивизиона в два раза выше, чем у профессионалов. Для участия необходимо лишь зарегистрироваться на сайте *www.rscup.ru*. В данный момент в кубке принимают участие более двухсот игроков.

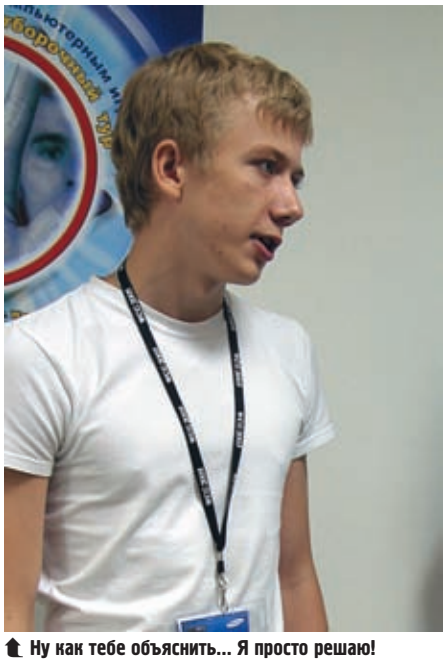
Финалы основного дивизиона

1 место - $1000 + диплом + кубок
2 место - $500 + диплом
3 место - $300 + диплом
4 место - $150 + диплом

Финалы высшего дивизиона

1 место - $400 + "путевка" на финал
2 место - $250 + "путевка" на финал
3 место - $200
4 место - $150
5-6 место - $100
7-8 место - $50

InCup Summer



Ну как тебе объяснить... Я просто решаю!

Лучший украинский игрок SK.HoT победил в последнем, десятом по счету, турнире летнего сезона InCup. В воскресном онлайновом соревновании приняли участие знаменитости со всего мира: T.mH]Lucifer, mTw-DIDI8, 4K.Grubby, TmG)HomeRunBall, mTw-WinneR, SK.ElakeDuck, Envious и другие. В финале Xot обыграл корейского анде-да WE.Check'а со счетом 2:0. Записи игр вы найдете на диске.

Напомним, что вы можете принять участие в турнире и побороться за €200, пройдя лишь регистрацию на сайте *www.Incup.de*.

Финалы Clanbase Eurocup XI

Торговый центр в Алмере. Здесь проходил финал ClanBase

В середине сентября в Нидерландах прошел финал онлайн-лиги ClanBase Eurocup XI. Турнир был представлен четырьмя дисциплинами: Counter-Strike, Quake 2vs2, Warcraft и Unreal Tournament 2004. Лучшая российская команда по CS, победители WCG Russia Virtus.pro, заняли второе место, уступив немцам из клана Mouz со счетом 11:16. Вице-чемпионом стала и наша пара по Quake 3: Cooller и Jibo. Очень порадовал болельщиков украинец SK.HoT, которому удалось обыграть таких знаменитых европейских игроков, как SK.Miou, 4K.ToD, mTw-Wiiner и 4K.Grubby.

Counter-Strike 5x5

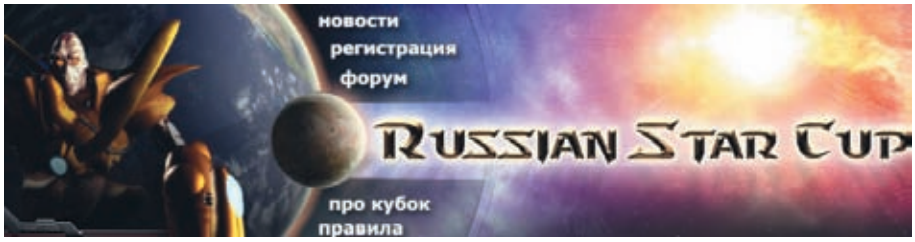
	Mouz	€7 тыс.
	Virtus.pro	€4 тыс.
	fnatic	€2,5 тыс.
4	Hostile Records	€1,5 тыс.

Quake 3 2x2

	iCE cLIMBERS	€2,5 тыс.
	Rush3D	€1250
	EYEBallers	€750
4	PZZ	€500

Warcraft III

	SK.HoT	€2,5 тыс.
	4K.ToD	€1250
	mTw-Winner	€750



*Мирчук "M19*Miker" Михаил*

ОБЗОР ПАТЧА 1.19 ДЛЯ WARCRAFT TFT

Патчи от Blizzard обладают парадоксальной особенностью: их ждут все, кто играет в Warcraft, но они все равно появляются с какой-то приятной неожиданностью.

Выход патча под номером 1.19, казалось, был обусловлен широким распространением диск-хакеров, которые при помощи специальной программы могли дропнуть (от англ. "drop" - бросить) оппонента на первых же секундах игры. Враг получал победу, вы - поражение. Вся рейтинговая система пошатнулась: тренироваться стало практически невозможно, потому что хакеры встречались очень часто. Появились эккаунты, которые за пару часов набирали, к примеру, статистику 100-3. Несколько поражений получалось при встрече двух хакеров, где победителем выходил тот, кто быстрее дропнет другого. Но вместо ожидаемой защиты мы получили лишь изменения в картах и балансе сил.

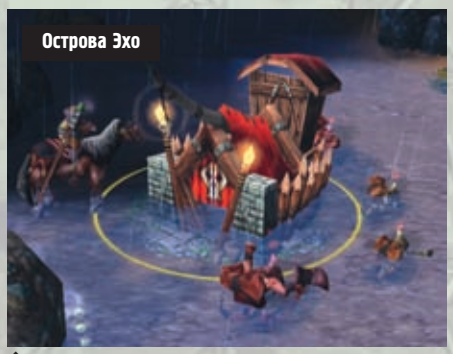
Изменения в официальных картах

Острова Эхо

Это новая и самая спорная карта из всех, что есть в официальном списке. На ней было три фонтана: пара источников здоровья и один источник магии. Так как здоровье тех, кто стоит у фонтана, регенерируется в процентном соотношении от количества жизней, преимущества получали "жирные" орочьи юниты, которые без всяких проблем быстро восполняли хиты. Сейчас оба источника жизни заменены на лагеря наемников, где можно купить тех же нейтралов, что и на карте Низины.

Источник маны, который давал преимущество Эльфам и Альянсу при игре через кастеров, заменен на Рынок. Это нейтральное строение, которого нет ни на одной официальной карте. Здесь можно прикупить магические артефакты, но только того же уровня, которые уже выпадали из нейтральных монстров. В начале игры он пуст, к концу, когда практически вся карта зачищена, там появляется широкий ассортимент товаров. Правда, их стоимость все-таки слишком высока.

Здесь можно прикупить артефакты, не убивая охрану



Не стоит злоупотреблять наемниками: они уступают аналогичным юнитам каждой из рас по соотношению цена/качество.

На второстепенные базы добавились нейтральные монстры, способные сражаться в дальнем бою. Это изменение более не позволяет Ночным эльфам отманивать их, вешая Светлячка на дерево, к которому нейтралы не могли пройти, и спокойно ставить нычку.

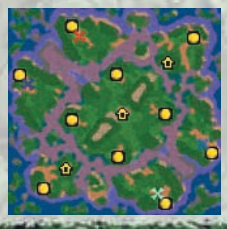
карты. Расширены узкие проходы между респавнами, которые давали преимущества юнитам дальнего боя у Эльфов, Альянса и Нежити, играющей через Могильщиков.

Лес Гноллов

Теперь вместо стреляющих Гноллов Убийц, которые атаковали с ядом, магазины охраняет пара Гноллов. Поэтому зачищать магазин одним героем стало гораздо сложнее, а обычный крипинг с базовой армией не приводит к тому, что из-за яда вся армия теряет треть здоровья.

Черепашьи скалы

Лишь косметические изменения коснулись этой популярной



Изменение баланса сил

Нежить

Время исследования "магии скелетов" и "жизнь скелетов" у Некромантов уменьшилось на 15 секунд и теперь занимает 30 и 15 секунд соответственно. Перед нами очередная попытка разработчиков повернуть игроков лицом к магам Нежити: в прошлых патчах были переработаны заклинания у Баньшей, сейчас же изменения коснулись Некромантов. Посмотрим, хватит ли этих

Теперь попытка отманить монстров от шахты заканчивается печально

бонусов, чтобы заставить игроков использовать не только излюбленных Гулей, Горгулий и Сфинксов.

Защита Сфинксов снизилась с 4 до 3. Больше всего изменению могут порадоваться орки. С одной стороны, уменьшение брони приведет к понижению запаса жизней всего на 6%, с другой - теперь будет достаточно всего двух Нетопырей для того, чтобы взорвать Сфинкса, даже если последнему сделать одно усовершенствование на броню.

Орда

У каждой расы, кроме Орды, есть антимаг, который обладает иммунитетом против магии: Ведьмак у Альянса, Дриада и Волшебный дракон у эльфов, Сфинксы у Нежити. У Орды были лишь Служители Предков, которые хотя и могли рассеивать магию, но не обладали сопротивляемостью к ней. Их можно было замедлить, превратить в овцу или поднять в воздух "Циклоном" на полминуты. Теперь у Служителей появилась врожденная способность сопротивляться магии, наподобие той, которой обладают герои.

Время действия способности "ловчий" уменьшилось с 15 до 12 секунд. Это не позволит одному Рейдеру держать перманентно одного юнита в сетке. Кроме того, время действия сетки на героя уменьшилось с 2,5 секунд до 2.

Количество здоровья Нетопырей понизилось с 400 до 325. Это позволит Эльфу легче отбиваться при попытке сжечь главное здание. Для Нежити это изменение означает, что классическая связка Рыцаря смерти третьего уровня и Лича первого будет убивать одного Нетопыря заклинаниями "Коил" и "Нова" плюс один выстрел Лича.

Ночные Эльфы

Время строительства Древа Жизни увеличилось с 110 секунд до 120. Это изменение не позволит Ночным эльфам ставить второстепенную базу до строительства барака, если противник отреспавнился поблизости.

Альянс

Каждый апгрейд башни хуманов теперь прибавляет +1 к их броне, вместо предыдущих +2. Теперь Альянсу будет сложнее играть через Танки и Вертолеты на Древнем Храме. Но стратегия все еще будет оставаться эффективной, пока не изменятся непосредственно боевые характеристики Танков.

Чем сложнее система, тем больше ошибок она содержит

Через несколько часов после выхода 1.19a, разработчики выпустили новую версию под номером 1.19b. В ней, наконец, устраняется возможность использования дропхака. Сыграв более двух десятков раз после патча, мы не встретили ни одного

Вы обалдели - так патчи штамповать?

читера. По непроверенной информации, если вы попытаетесь использовать запрещенную программу, вас выкинут из игры и засчитают проигрыш.

Но это далеко не все, что разработчикам придется исправить: за несколько часов игры были обнаружены следующие баги:

- Служители предков не воскрешают себя соответствующим заклинанием;
- на карте Лес Гноллов, при попытке зачистить слабых монстров на 8 часах, на помощь прибегают нейтралы от магазина, которых тут же можно зажать и убить;
- заклинание "Сон" не действует на Охотника на Демонов в Метаморфозе;
- вернулся баг с Кодо, когда те оказывались передвигаться, проглотив юнита;
- если вашего героя превратили при помощи заклинания "Сглаз", ему нельзя дать команду использовать предмет из инвентаря.

От редакции: в последний момент перед уходом журнала в печать вышел патч 1.20, который, впрочем, упомянутые выше баги не исправил. На диске вы найдете полную версию патча 1.19a размером 60 мегабайт для русского Warcraft. Если вы патчите игру "с нуля", рекомендуем вам поставить сначала 1.19a, а затем загрузить небольшое дополнение непосредственно с официального сервера Battle.net.

World Cyber Games 2005

ГЕРОИ НАШЕГО ВРЕМЕНИ

В бананово-лимонном Сингапуре, в буре,
Когда поет и плачет океан
И гонит в ослепительной лазури
Птиц дальний караван...
А. Вертинский. Танго "Магнолия"

Каждое лето в киберспорте происходит помешательство. Тысячи геймеров по всей России вместо того, чтобы загорать и купаться, проводят дни и ночи за тренировками. Причем делают это столь неистово, что оторвать их от компьютера можно максимум дважды в день магической фразой: "Кушать подано". Ее нужно повторить несколько раз для достижения должного эффекта. Причиной столь неадекватного поведения геймеров является самый крупный турнир года - World Cyber Games, который проходит как раз во время летних каникул.

Официальные номинации на WCG:

- Counter-Strike: Source
- FIFA Soccer 2005
- Need for Speed: Underground 2
- StarCraft: Brood War
- WarCraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40k: Dawn of War

Попасть на российский финал и сразиться за солидные денежные призы хотели многие. Отборочные соревнования по шести номинациям прошли с 7 июня по 15 августа во Владивостоке, Волгограде, Екатеринбурге, Иркутске, Краснодаре, Красноярске, Москве, Нижнем Новгороде, Новосибирске, Ростове-на-Дону, Самаре, Санкт-Петербурге, Саратове, Томске, Тюмени, Хабаровске и Якутске.

По их результатам были определены сильнейшие игроки, которые в конце августа приехали в столицу, чтобы разыграть призы и, возможно, побороться в финале за поездку в Сингапур (именно в этом чудесном городе будет подведен итог мировых игр по компьютерному спорту). Многие из них заранее добрались до Москвы, чтобы привыкнуть к столичной атмосфере и основательно потренироваться перед решающей битвой и прийти на финал бодрыми и уверенными в своих силах.

"Мы строили-строили и, наконец, построили", - сказал как-то оригинал Чебурашка. Мысль примерно такого содержания пронеслась в голове многих прогеймеров, когда они 24 августа подходили к зданию Тишинского торгового центра.

Наконец-то, вот он, финал World Cyber Games! Бесконечные игры, нервы, ночи без сна, пропущенные уроки, девчонки, надувшие губки из-за того, что их парни будут тренироваться, - и все это, чтобы выиграть отборочные и попасть на финал в Москву. Вот она, последняя ступенька, отделяющая прогеймера от участия в Олимпийских играх по компьютерному спорту (так иногда называют WCG, обозначая значимость этого чемпионата в киберспорте).

Точнее, ступенек было много - несколько пролетов требовалось миновать, чтобы попасть на площадку WCG - она расположилась особняком от торговых павильонов на последнем этаже.

Перед входом на этаж - первый признак серьезного мероприятия: арка-металлоискатель, пара внушительных охранников и девушка, осматривающая всю поклажу, которую входящие захватили с собой. Террорист носу не подточит! К счастью, подобных вредителей в эти дни мы увидели только во время матчей по Counter-Strike.

Финал по этой дисциплине проводился в день открытия, поэтому прибывающие геймеры сразу же спешили к стене около игровой зоны, где расположились турнирные сетки.

Досадная ошибка была допущена на баннерах WCG, развешанных по всей Москве. Дизайнер вместо "Dawn" написал "Down" - он не играл в Warhammer

World Cyber Games 2005

Не только корейцы могут играть круглыми сутками

Кто с кем играет в первых турах? Не встретились ли сразу же основные фавориты? Ответы на эти животрепещущие вопросы интересуют как зрителей, так и самих игроков. Зарегистрировавшихся участников распознают по фирменным футболкам с логотипом WCG и по беджикам игрока, а прекрасных танцовщиц (как же без них) - по их сценическим нарядам.

Девушки, периодически появляясь на сцене, полностью отвлекают геймеров от основного ивента. Однако, как только сцена пустеет, зрители тут же поворачиваются к огромному экрану, чтобы продолжить просмотр сражений за путевку в Сингапур.

Организаторы постарались сделать так, чтобы во время игр никто и ничто не мешало геймерам - в игровую зону допускались только организаторы, судьи и, конечно же, сами игроки (и то только с разрешения власть имущих).

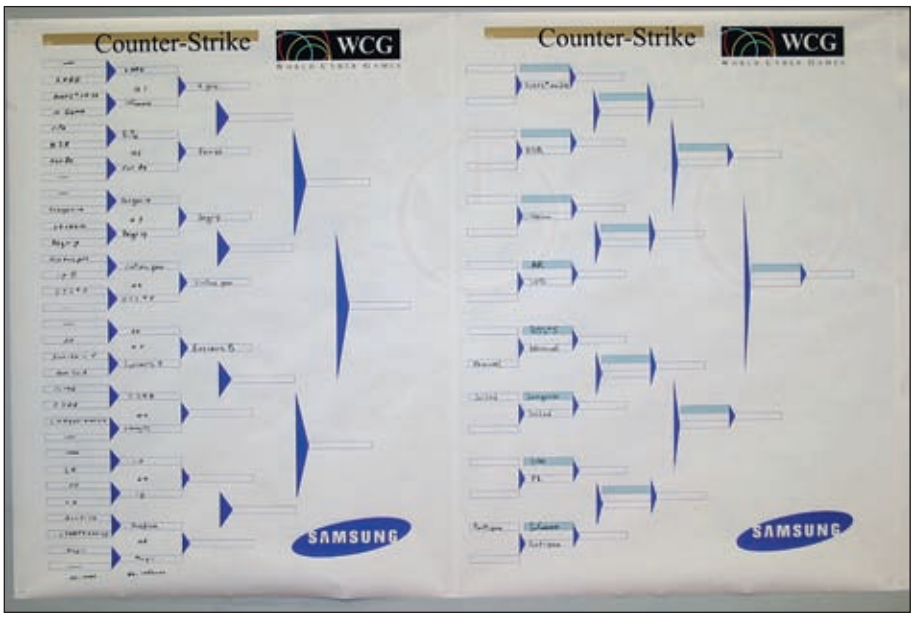
Охранялась также и пресс-зона - удобный кабинетик с кучей столов и десятком машин.

Результаты игр в первой дисциплине никого не удивляют: финал получается столичным - москвичи Virtus.pro против питерцев X4. Обе команды сильны и заслуживают права представлять Россию на мировом чемпионате, поэтому финал украшает борьба достойных противников.

В результате, итоговая таблица по Counter-Strike выглядит так:

1 место - Virtus.pro - $12200
2 место - x4team - $6000
3 место - tp|Usports - $4000
4 место - [mega] ' b100.ru - $2000
5 место - flTe - $1000
6 место - ForZe - $800
7 место - Begrip - $600
8 место - DJS*5 $400

Все стрелки указывают в сторону одного тропического острова



Игровая зона. Фотографировать здесь строго запрещено

Виртуальные тузы

Второй день собирает еще большую толпу болельщиков. Еще бы! Это день самых зрелищных дисциплин киберспорта - стратегий Starcraft: BW и Warcraft III: TFT.

Гостей примерно втрое больше, чем на открытии, возле одного большого и двух дополнительных экранов негде яблоку упасть.

Для многих благоприятным оказался тот факт, что бесспорный фаворит турнира Deadman попал в ту же часть сетки, что и Caravaggio, второй сильный игрок. Caravaggio сражается до последнего, вторая игра длится целых 50 минут - невероятное время для этой дисциплины. "Если бы не было опыта в таких долгих матчах, мог бы и проиграть," - признается Андрей Соболев (Deadman) после победы над своим тиммейтом.

Сюрпризом для многих стал приезд на отборочные Кармы, ведь он не играл в Warcraft более полугода! Но именно с ним опасается играть Deadman. Сложности фаворит предвидит в том, что с этим бесспорно сильным игроком он еще ни разу не играл, поэтому не знает, чего ждать от противника.

Судьба финала по этой дисциплине почти предопределена: все уверены в победе Deadman'a и Caravaggio, вакантным остается лишь третье место. Однако болельщиков ждет сюрприз: Кара не только не выходит в финал, он попадает на шестое место.

Итог почти неожиданный:

1 место - Deadman - $3000
2 место - Neytpoh - $1500
3 место - Flash - $1000
4 место - kemper - $600
5 место - M19*Miker - $400
6 место - Caravaggio - $300
7-8 места - DkH.PoDoX[S2] / xyligan - $100

World Cyber Games 2005

Через пару часов зрители настолько заинтересуются транслируемыми играми, что вплотную передвинутся к экрану

Танцуйте! Вам письмо!

Параллельно с WCIII: TFT проходят игры по Starcraft: BW - комментаторы и основная масса зрителей периодически меняются у центрального экрана в зависимости от того, какая дисциплина следующей окажется в центре внимания.

Один из основных претендентов на первое место, Androide, без проблем проходит по своей ветви сетки в финал. Чуть позже становится известно, что его противник - победитель ASUS Summer 2005 Rox[EX]Zebra. Игры этой пары оказались самыми напряженными: в первом матче Ex допускает пару ошибок, что решает исход игры. Продолжать бороться после проигрыша тяжеловато, но не для питерца - он собирается, и в последующих играх инициатива на его стороне. Тренировки не прошли даром. Androide'у остается сражаться за право быть вторым с Rush3D.Advokate'ом. И здесь он, видимо, расстроенный предыдущей неудачей, проигрывает снова.

Flash и Caravaggio - лучшие представители расы альянса в России

Результат игр таков:

1 место - Ex - $3000
2 место - Advokate - $1500
3 место - Androide - $1000
4 место - Escape - $600
5 место - Rox'pomi-dt - $400
6 место - Chekanog - $300
7/8 места - MS / 913 - $100

Третий день собрал в Тишинке любителей симуляторов. Смешались рев моторов и вопли толпы болельщиков на футбольном стадионе. В дисциплине Need for Speed Underground 2 главная интрига - встреча двух сильнейших команд: USSR Team и mouses-ports|Cave. И все-таки в итоге по победам превосходство на стороне USSR:

1 место - USSRxMrKOT - $3000
2 место - USSRxChisNFS - $1500
3 место - F1'Lev - $1000
4 место - mouz|Cave - $600
5 место - F1'Dim - $400
6 место - USSRxTurbo - $300
7 место - RSRliveRSR / F1'Botefucka - $100

Интересен расклад на футбольном поле: в играх участвуют все главные фавориты российского футбола. Да нет, не Сычев, Мостовой или Аленичев - в виртуальном футболе свои гранды: x4.Alex, a-Losers|Armanius и x4.Pik.

Он из лесу вышел... Кемпер

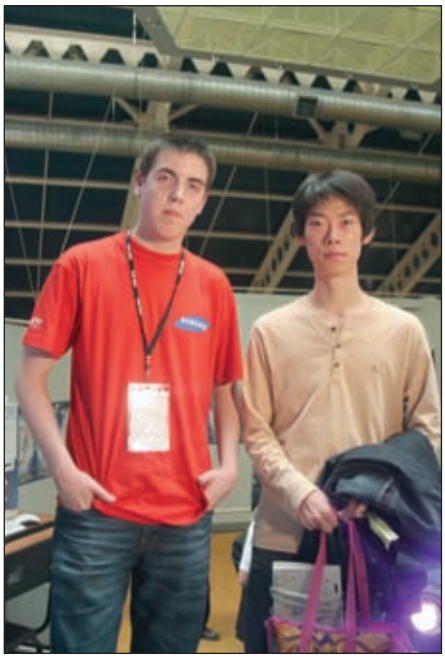
Слышали о таких? Отличие киберфутболистов от реальных в том, что первые реже проигрывают. Однако, один из главных фаворитов турнира, член сборной России, Dignitas*Terminator, не доходит даже до третьего тура, проиграв CFB во втором туре лузеров. А итог следующий:

1 место - a-L|Armanius - $3000
2 место - x4-Alex - $1500
3 место - x4-WeR*Ocrana - $1000
4 место - Malish - $600
5 место - Legion*Alex - $400
6 место - Bad Religion - $300
7/8 места - Juventino / Online*Zamutchik - $100

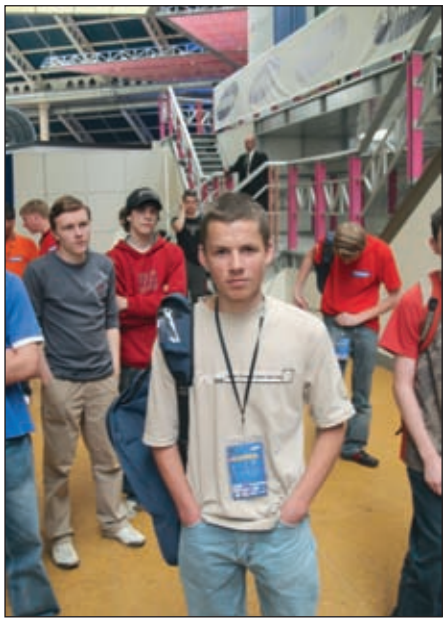
Новой дисциплиной в этом сезоне стала RTS Warhammer 40,000: Dawn of War. В мире пока немного поклонников этой игры. Самый главный фаворит России, уверенный победитель отборочных этого года TmG|ecLipser тренируется всего с декабря 2004, но быстро набирает обороты. Может быть, в силу перспективности, игра была включена в список дисциплин Мирового чемпионата. К сожалению, денежных призов в этой новой номинации не было: лишь победитель получал оплаченную путевку на финал в Сингапур.

На этот раз претендентов на победу целых три. Однако один из них - игрок из Санкт- Петербурга pipS - чи-

Здесь кореец не пройдет



О них будут слагать легенды и... анекдоты



Литовец WinneR приехал по приглашению сыграть с победителем WCG Russia. Наш Deadman оказался ему не по зубам

Захватив заложника, банда "Черная кошка" потребовала в следующем раунде предоставить им вертолет и миллион баксов

стосердечно признался, что не тренировался в Warhammer несколько месяцев.

Может быть, поэтому он оказался только третьим, а в финале играли FM.Under и TmG|ecLipser.

Результаты в этой дисциплине следующие:

1 место - ecLipser
2 место - FM.Under
3 место - 3D.pipS.ArcticA
4 место - RUW_Storm
5/6 места - Andred / Mas7acore
7/8 места - ET / [WH]Hero

Самым ярким событием в последний день российского национального финала WCG 2005 стал приезд корейских прогеймеров: старкрафтера XellOs'a и варкрафтера Spirit Moon'a. Их появление превратило закрытие отборочных в марафон по фотографированию и добыванию автографов. Гости едва не забыли, что пришли посмотреть на лучшие российские игры этого сезона. Все внимание приковали приглашенные звезды мирового киберспорта.

Корейские ребята со звездным хладнокровием отнеслись к такому вниманию и усердно трудились, раздавая автографы и фотографируясь.

Главной причиной приезда именитых гостей стал чемпионат Eastern Challenge. За право играть с корейскими прогеймерами сразились по четыре лучших игрока из стран СНГ и Прибалтики в каждой из дисциплин: в StarCraft: BroodWar: Rox'EX (Россия), Rush3D.yAn|mYm (Украина), Cool2die (Латвия) и Overdrive[a2] (Узбекистан); в WarCraft III: The Frozen Throne: SK.Deadman (Россия), SK.Hot (Украина), mTw.ATI|WinneR (Литва) и [Fc.G]-Paladin (Узбекистан).

EX и Xellos: Земляне хорошо понимают друг друга, хотя говорят на разных языках

I'm loving it!

Оба российских игрока прошли в финал и сразились с корейцами. Андрей Соболев давно ждал этой встречи. Он вспоминал, как играл однажды с Муном в ладдере, но пинг был большой (под 150), и он проиграл, так и не сумев оценить, насколько велики его шансы выиграть у геймера такого уровня. Андрею не удалось взять ни одной игры, но вероятность победить была, и очень ощутимая.

Не меньший накал имели игры старкрафтеров, однако корейский гость разделался с Бубой со счетом 3:0. Вот что сказал о шансах нашего игрока Bruce: "В первой же игре Экс начал бояться корейца, что и стало причиной его поражения. Делал глупые ошибки, свойственные игрокам более низкого уровня. А шансы у него были. Кореец же играл очень четко и уверенно. А Буба сыграл на 20-40% от своих возможностей. XellOs приехал выигрывать, а EKC хотел не проиграть ему. То есть победила не техника, а моральное преимущество. Без правильного психологического настроя техника исполнения тоже страдает. Посмотрим, что будет на WCG. Будем надеяться, реванш".

Событие закончилось феерической церемонией вручения наград. Снова на сцену вышли красивые девушки, и толпа в который раз оживленно защелкала всей снимающей техникой, которая оказалась под рукой. Миссия была выполнена - на финал WCG в Сингапуре было отобрано 16 лучших российских игроков.

"Сегодня заканчиваете?" - почти с сожалением интересуется персонал центра. - "А что хоть за мероприятие было?" Объясняю, что это крупнейший чемпионат по компьютерным играм. "И кто победил?" - продолжается опрос. "Зрители", - улыбаюсь я.

Илья ПОЛЯКОВ

"Мая Могутный Гирой!", или

КАК И В ШЕСТЬДЕСЯТ ЛЕТ СОХРАНИТЬ БОДРОСТЬ ДУХА И ТЯЖЕЛЫЙ МЕЧ

Дядя Мулинекс *(и это не ачипятка. И вообще, ввиду дедлайна авторская манера сохранена почти в девственности - прим.ред.)* **сделал нам царский подарок. Шубейку с барского плеча из почти не вылинявшего дурностая. Фейбла оказалась простоватой, но розовощекой, горластой, искренне очаровательной и на редкость исключительной дамой. Налетай, торопись - нонче на Героев особый спрос. Принцессы, конечно, сплошняком дуры, зато драконы в этом сезоне народились премордастые!**

Добрый читатель, не будем растекаться мыслью по пальмам. Сей гайд на абсолют категорически не претендует. Скажем, в нем не нашлось места для старательной стенографии всех заклятий, видов брони, оружия, иных несюжетных квестов (в их числе, увы, Assassin Attacks) и кое-каких изысков. Мы с тобой строго ограничены в пространстве, а посему - только самое необходимое. Местонахождение серебряных ключей с серебряными сундуками и рецептушки для Demon Doors в список включены.

О нас, родных

Прежде чем, упомянем для наглядности три основные hero-характеристики.

Каждая характеристика обладает подкатегориями, а каждая подкатегория - несколькими ступенями развития. Голова еще не болит? Заболит.

Strength

● *Health*
Отвечает исключительно за толщину лайф-бара. Не слишком жадна до опыта, к примеру, седьмую ступень позволяет отхомячить за 58 тысяч сладкого экспириенса.

● *Physique*
Мосч, с коей мы машем хладным оружием. Хотим воспитать ходячую мясорубку - тренируем Physique. Желаешь свободно махать тяжелыми кочергами (а-ля greatswords и прочая) - так же ее развивай. Только учти, читатель, данная дама на откуп много experience требует.

● *Toughness*
Natural Armor, уверяет внутриигровой туториал. Так, собственно, и есть. Чем толще щеки, тем меньше синяков и шишек будет вырастать на нежном тельце после особенно сильных оплеух.

Skill

● *Accuracy*
Лучники! Сие есть ваша самая-самая важная категория. Чем хлеще прокачана Аккуратность, тем чаще даже самый бронированный ворог будет ловить горлом вострую стрелку. Неплохо бы прокачать Аккуратность хотя бы до приемлемого среднего уровня. Ибо очень выручит, особенно во время первого боя с Джеком.

● *Guile*
Обман, вероломство, коварство, хитрость. Короче, не цветы высаживать сия специальность помогает. Говоря по чести, особого от нее проку твой покорный не заметил. Да - торговцы сбрасывают цены, да - красться мимо расслабившегося врага с этой дисциплиной много легче, да - воровать с ней опять же можно виртуозно. Но насколько все это необходимо пускай даже самому Злому герою?

● *Speed*
Для лучников - очень важно. Для мечников - важно, но, как грезится, не столь. Тяжелым оружием особо быстро все равно не помашешь...

Will

Магия! Жгучие искры с кончика мизинца! Магия! Замедление времени, огненные шары и прочая. Волшебники, вами таки сюда.

● *Magic Power*
С развитием magic power эротично удлиняется столбик маны. И только.

Далее идут заклинания, делящиеся на *Attack*, *Surround* и *Physical* группы. Что и как качать - дело твое, читатель, но я ***настоятельно*** реко-

Archon's Folly
Snowspire
Archon's Shrine
Necropolis
Northern Wastes
Foothills
Lost Bay
Bargate Prison
Circle of the Dead
Old Graveyard Path
Lychfield Graveyard
Prison Path
Headsman's Hill
Headsman's Cave
Gibbet Woods
Windmill Hill
HookCoast
Bowerstone Jail
Bowerstone
Heroes' Guild
Picnic Area
Lookout Point
Greatwood
Witchwood Arena
Witchwood Stones
Witchwood Cullis Gate
Witchwood Lake
Temple of Avo
Knothole Glade
Fisher Creek
Orchard Farm
Greatwood Lake
Greatwood Gorge
Rose Cottage
Greatwood Cullis Gate
Greatwood Caves
Hobbe Caves
Darkwood
Darkwood Marshes
Darkwood Lake
Darkwood Bordello
Darkwood Camp
Chapel of Skorm
Twinblade's Tent
Twinblade's Elites
Twinblade's Camp
Clifftop Path
Barrow Fields
Ancient Cullis Gate
Darkwood Weir
Abandoned Road
Grey-House
Oakvale

мендую взглянуть на Slow Time (surround), Multi Strike (attack) и Physical Shield (physical). Без них даже самому крепкому Спасителю временами может свести челюсти. А любителям уязвить врага дистанционно нужно брать Multi Arrow.

Оно...

...самое. Прежде чем с места в карьер, пару слов об основах.

Практически для всех подвигов доступно определенное количество boasts. Boast - своего рода пари. Скажем, поспорим мы, что "уничтожим всех длинноребрых урывальников голыми зубами". Уничтожим - сладкая плюшка. Не уничтожим - пенальти. Брать можно до нескольких boast за раз, но с оглядкой, конечно же.

Для порядку стоит помнить о Flourishes, супер-ударах, наносящих дополнительные повреждения и могущих свалить оппонента с ног. Бить желательно немедля.

Показатель Renown. Его увеличение - главная задача. Чем он выше - тем к большему количеству квестов открывается доступ. Ну, еще чаще простые граждане узнают на улицах. И вопят, как идиоты. Иногда - от ужаса.

Augmentations. Специальные "камни", кои можно поместить в оружие. В любое - дистанционное или ближнего боя. Каждое оружие имеет разное количество слотов. Всего существует восемь видов "вставок" (так будут называться augmentations далее по тексту) - от добавляющей дополнительный огненный урон врагам, до увеличивающий объем сладкого экспириенса, ссыпающегося с вражьих рож.

Но к делу. Для начала опишем все сюжетные quest-подвиги, а затем возьмемся за необязательные. Вперед, сани ждут.

The Birthday Gift

Ну, это так, мятное печеньице, ласковая прелюдия. Папка велит достать дочурке (сестре нашей) презент. За каждое доброе дело обещает отваливать по одной золотой копеечке. Богатый папка, а по виду и не скажешь. Для начала, вернем прыгающей неподалеку девчушке плюшевого мишку. Малютка канючит, мы идем искать. Пресловутая игрушка находится у мальца, над коим издевается такая же сопля, но чуток постарше. Тут можно накостылять задире, накостылять мальцу (good и bad варианты) или же накостылять обоим. Итог один - мишка наш. Возвращаем его девчушке. Да, кстати, мишку можно отдать и задире, но это уж и вовсе не зер гут.

Затем стерегущий бочки товарищ просит нас их покараулить, покуда он не сбегает по нужде. Малой, судя по затраченному времени. Вариантов два - либо стеречь, либо раздолбать, выудив из одного бочонка монетку.

Абсолютное Зло

Завернув на задний двор одного из домов, можно застать нерадивого муженька за актом прелюбодеяния. Само прелюбодеяние только-только началось, но это уже и не важно. Можно сдать любовничка его женушке (это почему-то считается good deed), заиметь взятку за молчание или заиметь взятку и сдать женушке (наш выбор).

Папка не врет - спонсирует честно. Как накопим три монетки - идем к торговцу (изучаем карту, там все ясно и просто указано), покупаем шоколад. Отдаем шоколад сестре...

Guild Training

Процесс тренировок расписывать смысла нет, се есть продолжение Tutorial'a. Первый замах палкой, первые мини-квесты - охота на жуков в Guild Woods, охота на бандитов все в тех же Лесах. Минимум серого вещества, много мышекликанья. Научат махать мечом, стрелять из лука и пользоваться магией.

Однако можно еще кое-чем заняться.

Повар на кухне просит принести ему *cooking apples*. Яблок до черта набросано по всей Гильдии (при этом вокруг не видно яблонь, что настораживает). Приносим яблочки повару, получаем питательный *blueberry pie*.

Спорим с одним из студентов, что успеем добежать до ближайшей Demon Door за 50 секунд. Дело плевое, заработок - 25 монет.

Один господин (только с archer-тренировкой закончите для начала) попросит удавить воробьев, обретающихся на просторах Гильдии. Всего птичек семь и данное задание считается bad deed.

Не лишним будет пройти grade. В melee-, archer- и will-категориях. У каждой "площадки" будут стоять готовые принять у нас экзамен товарищи. За оценки A+ герой получает ценный приз - катану, арбалет и will potion с resurrection phial.

Не поленимся также зайти в Maze's Tower - увидим любопытную сцену с участием Maze и симпатяги Scythe. Это, так сказать, намек на события далекого будущего.

Wasp Menace

Цель - истребить ос в Picnic Area. Оски - тлен и слякоть, дихлофосничаются на раз даже таким дохляком, коим являемся в тот момент мы. После переработки первой партии осок в рагу появляется Wasp Queen. Жужжит грозно. Но и только. Нас она опасается отчаянно, изредка выпускает новых осок. Дабы за насекомым не бегать, удобно отшкворчать ее молнией, хотя, оговорюсь разу, в ближнем бою вредная живность умерщвляется скоренько. Царевна гробится, а мы получаем первый боевой трофей - королевскую голову.

Maze's Information

Мейз требует к себе. Идем в Bowerstone South и говорим. Невероятно сложно, правда?

Protect Orchard's Farm

Кое-что интересное. Квест-зеркало. Защита злосчастной фермы - занятие для хороших и замечательных. В процессе сталкиваемся с Whisper - красавица сообщает, что взяла противоположный подвиг (в Attack Orchard's Farm она, разумеется, скажет то же самое) и наобещает страшного. Наивная шоколадка.

Цель - отстоять три ящика неизвестно чего от посягательств. Посягатели атакуют группами, с севера. Путь узок, нам в помощь выдана стража, так что задание куда проще, чем кажется. Негодяи нападают сумбурно, сами себе роют могилку.

После выполнения лохматим бабушку с Whisper.

В духе сцены "Фродо и кольцо" маска нашептывает на ушко разные заманчивости - скидки на брынзу, отпил рогов и прочая

Attack Orchard's Farm

Вариант для злодейчиков. Цель: пока разбойники выносят ящики, прикрывать их и делать бо-бо страже. Задание опять же просто, как кукиш, ну а после останется лишь прижучить Whisper.

Trader Escort

А вот и первая зубастая задачка. Провести торговцев через кишащие разнокалиберной нечистью локации Darkwood Forest. Итак, вперед. Вскоре после начала променада упираемся лбом в сильно покалеченного торговца. Товарищ честно признается, что он заражен: местный аналог вервольфа balverine его умело куснул. Он просится пойти с нами, но тут возникает вопросец. Коли не берем - получаем bad deed и alignment падает все ближе к рогам и алым глазками. Коли берем - почти наверняка товарищ обратится в жуткую тварь (скорее всего, в локации Darkwood Weir), могущую потрепать коллег по цеху. Впрочем, однажды у твоего покорного удалось провести несчастного до конечной станции безо всякого морфа. Возможно, дело в затраченном на поход времени.

Торговцам можно приказывать стоять/следовать-за-нами и приказывать делать это как можно чаще. Торговцы стоят - мы вычищаем местность. Мы вычистили местность - торговцы послушно трусят следом.

К середине пути добираемся до безопасного Darkwood Camp. Там бизнесмены подлечатся, а ты, читатель, можешь заняться шопингом. Особое внимание удели локации Darkwood Lake, там бандиты любят выскакивать крайне неожиданно. Вообще же на пути следования помимо разбойников, хоббов (привет вам, любители хоббитов) и балверинов встретится земляной тролль. Вылезет он/она/оно под самый финал. *Крайне не рекомендую* лезть на него в рукопашную с теми выдающимися способностями, коими обладает на тот момент герой. Стрелы и магия. Так безопаснее. Да, пока тролль не скончается, дальнейший путь закрыт - так что любителям показывать опасности сверкающие пятки и бритые затылки тут ничего не светит.

Квест считается выполненным, если до городка доберется хотя бы один торговец.

Maze's new info

Идем в таверну, что в городе Oakvale. Говорим с Мэйзом. Все.

Find Bandit Seers

Предупреждаю сразу - дело долгое. Торопиться выполнять его не следует. Побегай по локациям, понаберись опыта, подкупи снаряжения. В конце квеста ждет натуральный босс, так что будем готовы. Желательно - не только морально. Если мечтаем вживаться в роль мясорубки, берем boast с красноречивым названием "bandit blood". Убьете 24 гангстера - приз ваш.

Начинаем в Clifftop Path. Цель - прокрасться до ворот таковым образом, чтобы не потревожить трех бандитов, гуляющих неподалеку. В целом все довольно просто. Если персонаж учится на Робина Гуда, можно ухлопать врагов издалека, пока они героя не увидели. Можно порубить их мечом и поглядеть, как закрываются ворота. Затем спрятаться за впечатляющим булыжником, что разлегся неподалеку. Пройдет время (бегунок в правом верхнем углу монитора), очередная троица выйдет на променад. Сидим за камнем, изучаем флору. Двое лесных братьев уйдут в глубь, третий начнет созерцать природу неподалеку от героя. Не тянем боле кенгуру за сумку, немедля идем к воротам. Все.

Локация Abandoned Road. Прямая кишка, украшенная пятью сундуками и кучей врагов. Сундуки обыскиваем все, собираем bandit outfit.

Идем в Twinblade's Camp. Примеряем асоциальную одежу, говорим с мордоворотом у ворот (неплохо звучит - "мордоворот у ворот"!). Нас пропускают. Здесь можно либо мирно следовать дальше, либо начать резать. Противники, правда, попадаются не из самых хлипких, но и опыт с них сыпется также не самый кислый.

Цель - Twinblade's Elite Camp. Чтобы попасть туда, нужен bandit camp pass. Проще всего его купить у прохлаждающегося поблизости ханыги за 1000 монет. А можно его зарезать и взять пропуск. А можно...

Fable - игра больших возможностей.

Twinblade's Elite Camp. Опять нужно пройти через ворота (много их тут, много). И опять - несколькими путями. Интуитивный - перебить всех асоциальных элементов. Денежный - заплатить наемным убийцам, отдыхающим поблизости, дабы те сотворили небольшую диверсию. Или благородный - освободить плененных барышень, предварительно отобрав ключ у тюремщика. Догадайтесь, как нужно у него отобрать ключ. А?

Twinblade's Tent. Обещанный босс, бывший герой Twinblade. Мусье Двухлезвиный дюже здоров, зол и негативно настроен. Обратите внимание - изредка громила, совершая особо мощный удар, втыкает свои клинки в землю и несколько секунд их оттуда вытаскивает. Вот тут и нужно прыгать ему за спину и ну лупцевать. Slow Time и Multi Strike отчаянно приветствуются.

После победы милашку можно либо добить (bad deed) либо гордо уйти прочь (good deed). Добить выродка и убийцу - это плохо? Странный, однако, у девелоперов взгляд на реальность...

Maze's Request

Идем в Мэйзовы хоромы (что в Гильдии) и беседуем с ним.

А вот и неизбежный итог. Кстати, в руке рогач сжимает Sword of Aeons

Find Archaeologist

Стартуем в Witchwood Cullis Gate. На полпути в Witchwood Stones нас лобзает в лобик скальный тролль. Тварь в разы неприятней своего земляного родственника. Опять же, либо охаживаем с почтительного расстояния, либо включив Slow Time кочевряжим хулигана melee-агрегатами с бугристой спинки.

В Witchwood Stones познакомимся с Demon Door, за коей скрывается искомый археолог. Чертова Калитка требует назвать ее по имени. Назвать имя можно, постучав в те самые witchwood stones - четыре каменных столба. Скажу сразу - дверь зовут HITS. Но если хотите играть честно - идите в локацию Temple of Avo. Рядом с храмом болтается паренек, который знает имя, но скажет его, только если получит в презент рубин. Из скального тролля, скорее всего, таковой камушек и выпал.

В самом Храме можно получить много всяческих вкусностей. Жертвуя весьма щедрые (подчеркиваю ***весьма*** щедрые) взносы у алтаря, мы можем помолодеть, получить титул Паладина и даже заполучить в грабки Sentinus - потрясающую greatmace, с Piercing и Silver вставками, наносящую до 255 единиц повреждений. Чуть повыше Храма расположен местный меч-в-камне. Вытащить его может лишь герой с развитыми Physique, Health и Toughness, хотя сама железка (именуемая Harbinger) ничего особо ценного собой, увы, не представляет.

Но мы отвлеклись. Возвращаемся в Witchwood Stones, стучим в Камушки (кто хочет повеселиться, пусть выбьет на камнях иностранную грубость SHIT), дверь открывается. Идем к археологу.

White Balverine

Деревушка Knothole Glade страдает от набегов балверинов. Во главе блохастых стоит некий Белый Балверин. В момент прибытия мы видим, как несколько жителей барабанят в запертые ворота, а к ним уже подбираются оголодавшие зверятки. Перебейте тварей (можно и жителей за компанию - если хотите огрести bad deed) - ворота откроются.

Староста спешно обрисовывает аховую ситуацию, в это время на сцену выходит Беляк. Его нужно потрепать, но убить покуда зверушку невозможно. После 10 ударов щеночек отступит. Шкура твари чересчур крепка. Говорим с вдовой последнего охотника, пытавшегося уничтожить чудище. Беляк атакует вновь. Опять 10 ударов. Вдова признается, что она не совсем вдова - White Balverine и есть ее муженек. Дама выдаст silver-вставку. Поместите ее в любое подходящее оружие - теперь Беляка можно закопать окончательно.

Столбы красной энергии - мощнейшее "злое" заклинание

Топаем в Witchwood Lake, беседуем с Седой Дворняжкой. Дворняжка гораздо хилее, чем ожидалось, хотя и зовет иногда на помощь больных-насморком (читай - соплеменников). После уничтожения зубастика, идем в Knothole Glade и докладываем обо всем старосте. Квест завершен.

The Arena

Время Большого Урожая! Власть, мосч! Миравое гасподство? Возможно, позже.

К слову, тут можно взять интереснейшие boast - merciful hero и clean sweep. В финале квеста придется биться с Whisper, и именно к ней эти boasts и относятся. "Добрый" вариант - merciful hero. "Злой" - clean sweep.

Арена суть большая скотобойня. У входа стоит очередной продавец титулов. В предбаннике можно неплохо погулять по магазинам. А на самой арене... придется круто. Ну а еще мы познакомимся лично с Главным Гадом всея Фейбл - Джеком (для друзей - Параноик в Дурной Маске).

Арена - идеальное место для прокачки. Скажем - бьемся, бьемся. Потом делаем Hero Save. Стартуем квест заново. И так пока не надоест. Практически чит, говоря по совести.

Но, к сути.

Впереди ждут восемь боев, разбитых на несколько раундов.

Первые три боя - зауряд-стычки с осами, хоббами и балверинами. Последние раунды с балверинами украшаются наличием белых перевертышей, что делает задачу на порядок трудней. Четвертый и пятый бои немного сложнее - на бой выходят нежить и бандиты. Шестой и седьмой - земляные и скальные тролли. А восьмой... восьмой это Arachanox.

Арах - главный сюрприз. Огромный скорпион, любящий уходить под землю, насылать на соперника тучки мелких скорпиончиков и прочая. Главная панацея - slow time и multi strike. Хочется верить, ты их, читатель, таки развиваешь. Ибо лучше всего Arachanox бить именно в ближнем бою, а не магией или стрелами.

После гибели таракашки придется сражаться с Шепотком. Афроальбинонка ничего особо могучего собой не представляет. Шустрая - да, верткая - да. Но удары ее слабы, да и волшебством владеет дурно.

После неизбежной победы остается выбрать - добить (evil), либо оставить жить (good).

После успешного завершения арены, нам будет открыт доступ в Bowerstone North. Помимо звеньев пары несюжетных квестов там имеется магазинчик, где за впечатляющую сумму можно купить превосходный Solus Greatsword.

Finding Theresa Again

Просто идите в локацию Grey House.

Rescue Archaeologist

Наш старый приятель археолог вновь доставляет хлопоты. По прибытии в Barrowstone Jail нам сообщат, что похитители увели бедолагу прочь. Придется нестись сквозь локации, рубя на куски minions - на редкость упорных ребят. Их там два класса - первый любит ближний бой, второй - швыряется заклинаниями и вызывает на подмогу миньонов.

Как только доберемся до Prison Path, на мониторе немедля возникает таймер. За пять минут требуется добежать до археолога и перебить приставленных к нему ворогов. Slow time пригодится здесь изрядно. Как только похитители развалятся в труху, квест будет считаться завершенным.

Читатель - познакомься со снежным балверином. Снежный балверин, познакомься сначала с читателем, потом с героем, а потом - со с Sword of Aeons. Последнее знакомство будет до обидного коротким

The Graveyard Path

Demon Door в Lychfield Graveyard отказывается допускать до Graveyard Path. Открыть ее может лишь Ностро - воин и покойник, коему подчиняется вся окрестная нежить. Чтобы он нам помог, нужно вернуть ему шлем, щит, меч и броню. Дабы попасть на кладбище, поговорите с могильщиком - тот откроет ворота.

Шлем Ностро находится у могильщика в доме. Меч - в могиле Yaggath Sonnog (понадобится лопата). Щит - в прудике, там, где круги на воде (понадобится удочка). Броня - в склепе, который располагается чуть ниже самого обиталища Ностро.

Как только сервиз будет собран, и Ностро его примерит - дверь пустит в Old Graveyard Path. Если угодно, с большинством врагов здесь можно даже не сражаться, а просто пробежать из начала в конец - тот же Slow Time выручит зело. В итоге добираемся до Circle of the Dead.

В Круге Мертвых просто убейте определенное количество нежити, и откроется путь в Underground Passage.

Rescue Scarlet Robe

Квест можно смело поделить на две части. Первый этап проходится довольно шустро. Несколько локаций, где из опасных врагов - только разновидности нежити. Людская охрана тюрьмы на удивление слаба и тренированным героем укатывается вмиг.

Добираемся до Torture Chamber, встречаем Scarlet Robe - некогда великую воительницу, а по совместительству маму протагониста. Вместе с ней поворачиваем назад, но, дойдя едва ли до середины Underground Passage, нам показывают мультик, отбирают пожитки, способность творить волшбу, маму, а также сажают в тюрьму. Ай-яй.

В одних трусах стоим и слушаем, что говорят окружающие. Потом предлагают побегать наперегонки с прочими зэками. Если победим, то начальник тюрьмы приглашает к себе в кабинет, где "творится то, что чересчур чудовищно, дабы быть описанным".

Забег предельно прост. Сказать по чести, чтобы проиграть в нем, нужно обладать особым талантом. И кривыми пальцами. И еще параллельно играть на тромбоне.

После победы получаем обещанное рандеву в кабинете начальника тюрьмы. Нет, никакого гомосексуализма. Всего лишь чтение стихов. Крепись, читатель.

Обратим внимание на три книжки неподалеку. Дабы открыть их, нужен код. Сам код висит левее поэта, на невзрачном шкапе. Прокрадитесь мимо начальника тюрьмы, прочитайте код (обращайте внимание на два бегунка - время, остающееся до конца стиха и уровень "настороженности" тюремщика). Откройте любую из книг. Скорее всего, она будет пуста. Готовься, добрый зритель, придется сидеть целый год. На игре это никак не скажется - просто у героя отрастет шевелюра и борода.

Проходит год - и опять забег. Опять выигрываем, опять стихи, опять крадемся, читаем код, открываем книжку... В этот раз ошибиться уже невозможно - нам достанется ключ от камеры.

Открываем камеры, выпускаем прочих зэков (они отвлекут внимание охраны от героической персоны). Мы же выбираемся из каземата, но отнюдь не бросаемся вновь спасать мамку. Для начала забежим в Prison Barracks из дальнего сундука возьмем некогда экспроприированные вещички.

Теперь идем к мамке. Мамка сидит

"Скотти вырос!"

там же, где и в прошлый раз. Выпускаем ее. Бежим прочь, рубя в мелкую стружку все, что еще сохранило способность шевелиться, покуда не добираемся до Underground Chamber.

Ага! Входы и выходы блокирует красное энергополе, а из бассейна поднимаются щупальца Кракена. Щупальца атакуют, путем банального "а щас упадем!". Если мы увернемся (Slow time очень способствует, доложу я вам), щупальце немного полежит на земле, и вот тут ее можно отменно порубить. Также можно попробовать кидать в щупальца заклинания или пускать стрелы, но, скажу сразу, лично я этого не делал.

Итак, после того, как щупальца огребут свое, на божий свет высунется голова Кракена. Она сипло дышит на героя черт-знает-чем (перегар?), но именно ее нам и нужно лупить. Можно, конечно, крушить башку в ближнем бою, но безопасней разить издалече. Как только полвина здоровья у чудища испарится, оно вновь уйдет под воду и высунет еще пять щупалец. Одолеем их - опять покажется голова - и тогда уже уломаем ее окончательно. Поле исчезнет, мы можем выйти на свободу.

Gateway to Hook Coast

Ancient Cullis Gate (Darkwood) - стартовая площадка. Как только приблизимся к самим Вратам, отовсюду полезет нежить. Их нужно истребить определенное количество и ворота откроются. Волшебникам хорошо пользовать заклятья массового поражения. Как только ворота будут заряжены, нас перебросят в Hook Coast.

Нужное место (некое Ruined Abbey) перегорожено силовым полем. Возвращаемся в Гильдию, идем в Maze's Tower и видим, как маму похищают. Похитить-то похищают, но она успеет сообщить о специальной книге, способной разблокировать поле. Обыскиваем комнату Мэйза, находим на столе Arban's Thaumaturgica.

Джек строжится. Вишь, как зубешки раззявил! Но вот только...

...долго он не продержался. Маска засасывает душу агрессивного товарища

Return to Hook Coast

Внимание, читатель! Искренне советую прокачать персонажа как можно сильнее. Ибо сейчас настает время исключительно сильных оппонентов. Походи по Дарквуду, поохоться. Подкупи снаряжение.

Несем Arban's Thaumaturgica старичку- Guildmaster. Отправляемся в Hook Coast, идем к Ruined Abbey. Обратите внимание, что теперь некогда мирный прибрежный городок кишмякишит Screamers - клошарного вида баньши. Сами по себе крикуны слабы, зато их много.

Подходим к силовому полю, оно исчезает, заходим внутрь. Угу. Мэйз - гадкий предатель. Джек - на коне. Сестра - похищена. Придется порубить иудушку на мелкие головешки.

С Мэйзом тягаться трудно. У него сильнейшая как дистанционная, так и ближняя атака, к тому же подлец насылает крикунов. Наши выпады он успешно блокирует. Родное slow time на сей раз особо не спасает.

Что делать? Можно идти в ближний бой, ставя на себя Physical Shield (хорошо бы 4-ого уровня). После каждого удара Мэйз открывается на долю секунду - в этот момент и требуется бить. Multi Strike приветствуется. Мэйз будет несколько раз телепортироваться, а финал дуэли произойдет у старого маяка. Тут товарищу и трандец.

Та самая дверь, требующая от персонажа повышенной щекастости и брюхастости

Try to Stop Jack of Blades

Цель - попытаться остановить Джека. Именно что "попытаться", ибо ничего покуда не выйдет. Собственно, все предельно ясно: как утюг сквозь мокрые подштанники проходим через врагов, минуя несколько локаций (оппозиции много, но герою они уже не конкуренты). Хотя предварительная закупка снадобий и зелий лишней не будет. Как пройдем локации, посмотрим на Джека. Все.

Battle Jack of Blades

Бой. Имей мы дело с гадкой приставочной версией - последний. Но нет, не все так просто.

Беседуем с раненым Guildmaster, направляем стопы в Guild Caves. Там, кстати, найдем Oak Longbow. Считай читатель, тебе намекнули, что с Джеком колкими стрелками воевать тоже придется. Особенно хорошо будет адептам Тьмы, успевшим принести достаточно жертв Скорму в локации Chapel of Skorm и получившим от него Skorm's Bow .

Входим в залу, смотрим, как Джек убивает маман. Правильную мотивацию получили? Вперед.

Господин Д. тертый калач. Схватка с ним делится на две части. Во время первой нужно сначала истребить minions, находящихся в зале. Джек обратит на нас внимание. Идем в ближний бой. Если держаться далече, то Джек примется швырять заклинаниями крайней силы, которые еще и сносят с ног. Как только появляется возможность бить flourishes - бейте. Пользуйте Slow time не стесняясь, multi strike также обязан присутствовать. Было бы неплохо прокачать сие заклинание к тому времени до максимума - чтобы один удар равнялся четырем. Как только половина здоровья Джека исчезнет, он воспарит в воздух и примется разить сверху.

Считай, наступило время второй части боя.

Много позже у этой могилы мы и достанем Слезу Аво

Джек висит под потолком, призывает миньонов и ***очень болезненно*** кидает в героя сгустки чего-то неприятного. Что делать? Внимайте.

Включаем (немедля) Slow time. В зале находятся впечатляющих размеров камни, за коими можно укрываться от особенно мощных заклинаний. Играя за персонажа-стрелка, мы (надеюсь) должны были развивать Multi Arrow. Не забывая подновлять Slow time и используя на все катушку Multi Arrow, можно уничтожить Джека исключительно быстро. Отвлекаться на миньонов не стоит. Магам можно посоветовать пользовать прокачанную молнию. Не так хорошо как лук, но тоже, в общем, не плохо. Про наложение Physical Shield упоминать, думается, не след.

После трагической гибели Джека пред протагонистом встает нелегкий выбор - выбросить Sword of Aeons к чертовой матери или же, зарубив им сестренку, заполучить агрегат в личное пользование. Злодеи, конечно же, обязаны выбрать второе, а Хорошие-унд-Замечательные - первое. Благо для них имеется несюжетный Квест Hidden Sword, по завершении коего они получат фактический аналог Sword of Aeons, только... кхм "добрый" Avo's Tear. Подробности смотрите в теме "А так же".

Прямо по курсу - Wasp Queen. Спустя пару минут...

...ее помятая голова станет нашим первым боевым трофеем

Prophets of the Fire Heart

Идем в Lookout Point, смотрим ролик на движке. Тов. Scythe предупреждает о неких Summoners , велит раздобыть Fire Heart и вызвать Ship of the Drowned, после чего исчезает, уступив место страхолюдному нечто. Дело дрянь.

Идем к ближайшей demon door, и та пропускает нас внутрь. Внутри пещеры стоят плененные пророки. Дабы их освободить, нужно пять раз подряд решить простенькую головоломку (нечто похожее мы могли наблюдать в первом KotOR). Поле квадратиков, квадратик с символом луны или солнца. Наступаем на квадратик - символ меняется на противоположный. Если обратить все квадратики в Луну пророк погибнет, в Солнце - освободится. Разницы никакой (кроме alignment) - Fire Heart все равно нам достанется. Учтите, для решения каждой головоломки отведено определенное количество времени.

Ship of the Drowned

Идем в Hook Coast и помещаем артефакт Fire Heart на вершину старого маяка. Немедля начинается карнавал: к нам в гости приходят Summoners - закованные в доспех скелеты, если судить по росту, покойных баскетболистов. Они чудовищно сильны, после смерти взрываются, но крайне медлительны. Цель призывателей - уничтожить Сердце, так что нужно перебить их всех, пока им этого сделать не удалось. Учтите, что помимо обычных Summoners тут имеется и саммонер-маг - тварь поопасней рядового. После того как ребятки будут повержены, появится Ship of the Drowned и бесплатным круизом отвезет героя в Lost Bay.

Oracle of Snowspire

Бежим через локации, знакомимся с новыми врагами (ледяной тролль - один из них). Добираемся до деревушки Snowspire. Там беседуем с Scythe. Он говорит, что нужно посоветоваться с Оракулом (четыре каменных морды, вырезанные в скале), но для этого нужны четыре Glyphs of Inquiry. Незадача - глифы раскиданы по граду Некрополис. Понятно, что город-сад так не назовут, верно?

Идем в Некрополис. Пусто, мертво, много призраков. Славное место для детского сада.

Внимание на карту. Зелеными точками показаны места, кои нужно раскопать. Конечно, глифов всего четыре - а точек много. Так что каждая неверная точка почти всегда означает появление врагов (нежить, minions) и особо крЕпких Summoners.

Дабы добраться до последнего glyph придется угробить ледяного тролля. Как подойдем к глифу поближе, станем жертвой грубых домогательств пары Summoners и кучки minions. Наивные дурашки. Slow Time, Multi Strike - и все.

Oracle's Knowledge

Просто идем в Snowspire и слушаем, что такого умного желают сообщить каменные рожи.

Souls of Heroes

Идем в Archon's Shrine. Итак, Джек не помер, а лишь утратил тело и теперь бойко нарастил новое.

Дабы до него добраться, требуется открыть Bronze Gate (на севере), но они откроются только тому, кто соберет три души. И не абы чьи, а строго исключительные.

Каждую душу разрешается добыть исходя из личных предпочтений - Добрых или же Злых.

Начнем.

Первая душа должна быть ни много ни мало, а самого King of the Arena. Идем в Knothole Glade. Встречаем там героя Thunder. Злодеи могут убить его - и более не нервничать. Благо уконтрапупить Грома настолько просто, что даже несколько обидно. Все тот же Slow Time да Multi Strike.

Добро же легких путей не ищет, так что придется идти на Арену. Там уже вовсю развлекаются подручные Джека, а сам он комментирует происходящее. Будет тут и тролли и миньоны и балверины и опять же призыватели... Перебьем их всех - получим душу.

Следующее задание со странным названием "The Heroine" (Героиня, вроде-как-бы) ставит героя перед выбором. Убить ли Briar Rose (коллегу по профессии, которая помогает расшифровывать письмена в Archon's Shrine) или взять душу собственной матери. Проще всего убить Briar Rose. Она крайне хила, ее не спасает даже возможность создавать собственные копии.

Хорошим же придется топать в Oakvale's Memorial Garden. И биться толпой (толпой, ордой, армией - нужное подчеркнуть) screamers. Там у них еще есть местный подвид босса, его стоит приложить в первую очередь. После изничтожения определенного числа Крикунов герою разрешат собрать душу.

Дабы достать oldest soul можно: а) убить Гильдмастера и б) взять душу Нострo (помните такого?). Guildmaster ныкается в Guild Woods в компании стражников. Фактически с ним сражаться не придется - нужно перебить всех стражей. После персонажу еще раз предложат либо убить дедушку, либо пойти и взять таки душу Нострo. Зато, погубив пенсионера, увидим забавный ролик.

За Нострo придется идти в Circle of the Dead. Нострo, будучи честным воином, сам предложит свою душу. Но не может отдать ее просто так - только победителю, в честной схватке.

Итак, Нострo стоит в центре Круга и временно неуязвим. Вокруг него поднимаются скелеты. Обратите внимание - при уничтожении скелетов Нострo на краткий момент теряет "прозрачность". Вот тут его и нужно бить. Коктейлем Slow Time + Multi Strike. И дело в шлеме.

The Final Battle

Все, окончательный финиш. Позади Белибердянск и хочется отступать, да некуда. Читатель, накупи зелий, сделай прическу получше. На случай, если тебя будут хоронить в открытом гробу. Шучу, шучу. Хоронить будут в закрытом.

Идем в Archon's Folly. Видим Джека. Джек отъелся, отрастил хвост, чешую и острые зубешки. Будь у него еще женская грудь - цены просто не было бы. А так, конечно, не совсем то, что нужно.

Драгоджек активно призывает на помощь миньонов и summoners, поливает все огнем и бодро летает. От Джекова пламени, кстати, страдают и его слуги, учтите это на будущее.

Иногда он приземляется - и вот тут мы ***немедленно*** включаем Slow Time + Multi Strike и принимаемся щупать Джеку лицо. Когда ящерка готовится дать сдачи (это крайне сложно не заметить), бросаемся прочь. Отдельные товарищи советуют бить его магией и стрелами, ну а твой покорный доверял надежной железке Solus Greatsword. Спустя несколько минут Джек безвозвратно гикнулся. Или почти гикнулся.

Дело в следующем. После смерти Джека герою предлагают примерить Масочку. Сцена в духе "Фродо и кольцо" изрядно хороша (маска шикарно шепчет мистическим многоголосьем), но надевать маску не следует даже злым героям. Почему? Да очень просто. Как только очередной неудачник одевает Маску, дух Джека вселяется в его тело. А мы остаемся... С тем, с чем остаемся. Ну, ее к черту. Выкиньте лучше. Вот и лава так зазывно плещется.

Если ты, читатель, желаешь еще побегать по миру Fable то, не трогая клавиатуры, жди пока пройдут тиры. И тогда - вуаля - можешь продолжать. К слову, если Маска таки надета, то снять ее уже не получится. Так в ней ходить и придется...

А так же...

Теперь поговорим о несюжетных квестах. Правда, не о всех. Местов нет, журнал не резиновый (он бумажный, если кто не знает) и все такое прочее.

The Sick Child

Девчушка в Bowerstone South отведет нас к своей матери, та попросит помочь вылечить сына. В Bowerstone Quay местная ведьма согласится помочь. Но нужно найти четыре гриба. Синих. Мда.

Для начала идем в Guild Woods и беседуем с Cyril. Он поведает о своей любимой Myra. Даст нам собственноручно написанную поэму, кою мы Мире и понесем. Прямиком в Oakvale. Она вручит нам любовное письмо. Письмо несем Сириллу, он взамен дарит синий гриб.

Всю эту троицу, в конечном счете, вполне можно отправить на тот свет

У статуи в Lookout Point стоят двое дружелюбных торчков. Один из них сообщит, что потерял свой гриб, когда "дверь возьми да и чихни на меня". Идем к Гильдийской demon door. А там - водица. А у вас - удочка. Ход мыслей ясен?

В Picnic Area ходит крайне несмешливая девушка. Даже синий гриб не смог заставить ее рассмеяться. Повеселите ее! Используйте Expressions Giggle или Tap Dance. "Удивите" ее три раза - и гриб в кармане.

А последний гриб можно купить у торговца в Barrow Fields. За 1500 монет, между прочим. Так что дешевле свистнуть гриб с его стола. Хотя, конечно, это плохо и так далее.

Собрав грибы, отнесем их ведьме, а готовое лекарство - матери заболевшего оболтуса.

Hobbe Killing Contest

Ну, говоря по чести, квестом сие назвать можно лишь с огромной натяжкой. Судите сами - рубим хоббов на перегонки с Whisper. Единственная сложность возникнет, коли за миссию возьмемся слишком рано, и Шепоток окажется для нас чересчур сильна. Впрочем, ее уровень фиксирован, так что никто не мешает изучить Hobbe Killing Contest попозже

Очко идет тому, кто убьет хобба, - так что неважно, кто его измочалил, главное - кто прижучил. Можете давать Whisper ранить хоббов, а после единым ударом тварюшек добивать. Нечестно? Зато действенно. Здесь не Олимпийские игры.

Hobbe Cave

Бабулька в локации Rose Cottage просит вернуть внучка Джеймса. "Угу" - говорим мы и идем в Hobbe Cave. Предупреждаю сразу - это эскорт-миссия, на обратном пути придется вести с собой пацана, а он традиционно хлипок здоровьем.

Пламя вдоль лезвия косы - эффект огненной вставки

Как только ступаем в Hobbe Cave, слышим приглушенные вопли. Сама пещерка богата боковыми "комнатками", так что вопли идут как раз из такой вот каморки под названием Side Chamber. Там - плененный бандит. Можете его взять с собой. Можете прикончить. А можете ничего с ним не делать.

Сам Джеймс отдыхает в Focus Chamber. Рядом ошивается нимфа, которая предлагает его освободить взамен на какого-нибудь другого бедолагу. В принципе, если бандит с вами, можете всучить крылатой даме его. Но лучше всего просто прибить нимфу. Экспа опять же.

Как мальчонку с собой берем, начинается главное веселье. Хоббы бодро респавнятся, так и мечтая дотянутся до Джеймса. Хотя, где наша не? Slow Time + Multi Strike способствует отчаянно. Однако есть одна хитрость. Дело в том, что когда мы первый раз входим в Moonlit Tunnel и Cave Entrance, происходит самый мощный respawn воров. Т.е., оставляем сопляка в комнате А, зачищаем локацию Б, возвращаемся за ним в локацию А, берем с собой сопляка, идем в локацию Б, убиваем хилый респавн, оставляем сопляка в локации Б, идем в локацию В... Все просто. Хэппи-энд.

Живописное полотно, правда? К слову, тот здоровый скелет в доспехах и есть представитель Summoners

Ghost pirate

Ой, да в городе, да в Oakvale, ой, да завелси призрак, ой, да мешает он проводить состязания "Пни Цыплу", ой, да... Ой, да, короче.

Организатор соревнования Chicken Kicking жалуется на духа. Идем на пляж, беседуем с эфемерным товарищем. Эфемерный товарищ признается, что жил на нетрудовые пиратские доходы, просит добыть запрятанные сокровища и отдать их его жене - честной работящей труженице села и плуга. Жена стоит неподалеку от входа в локацию Clifftop Path. Сокровища добываются поблизости от пристани. И отдаются жене - итоговая награда значительно превосходит жалкие 500 монет. Вдова благодарит и идет по магазинам.

Идем к пирату. Коллега флинта рассказывает об оставшихся сокровищах, закопанных под топором статуи на местном кладбище. Идем в Memorial Garden и роем. Находим помимо Silver Key еще и некислый обсидиановый молоток. Славно.

Lost Trader

Идем в Abandoned Road. К нам подойдет торговец и попросит спасти брата Томаса. Брат Томаса торчит на другой стороне дороги и, дабы до него добраться, придется нашинковать пару тонн местных асоциальных элементов.

Когда мы возьмем Тома с собой и повернем назад, на дороге появятся еще бандиты. Можете велеть Тому подождать, а можете этого и не делать - враг хил и немощен.

Break the Siege

Квест-мясорубка. Много воплей, крови и загубленных жизней. Отлично.

В Knothole Glade лезут бандиты, ибо там пленен их главарь. В принципе, включив Multi Strike и Slow Time, можно перерезать миляг до того, как они успеют достигнуть ворот - уровень героя уже должен быть изрядно впечатляющим. Но если кто-то успел порваться (бандитов будет около дюжины) - не страшно. Если кто-то из них доберется до своего бугра, они поведут его к воротам. Остановить их несложно, но, наказывая шустриков, не заденьте главаря - господина убивать категорически нельзя. Собственно, все.

Granny Necklace

Можем получить Квест опосля завершения The Arena.

Идем в Orchard Farm, говорим с фермером. Тот пожалуется, что к нему часто наведывается призрак усопшей матушки. Идем на могилу неупокоенной и беседуем. Оказывается, старушку убил бандит, а после содеянного еще и спер у нее ожерелье. Непорядок.

Топаем в Greatwood Lake. Там красной точкой на карет мигает искомая гадина. Убить его - дело секундное, даже обидно несколько. Ожерелье немедля окажется в кармане.

Идем в Orchard Farm и презентуем пресловутое necklace фермеру. После можно еще поговорить с духом, но это опционально.

Mayor's Invitation

Одолели the Arena? Получили "зайтить" от леди Грей? ШарманЪ.

Топаем в Bowerstone North.

Для начала Грей попросит ценный подарок. Подарите ей черную розу (поищите в местных магазинчиках). После такого презента л. Грей затребует, чтобы у нас был собственный дом. К слову, ближайший (и самый дешевый) находится в том же Bowerstone. После этого дама попросит найти утерянное ожерелье. Поговорите с обывателями Bowerstone North (на карте они помечены зелеными кружками). От них узнаете, что ожерелье принадлежало Аманде - сестре леди Грей и последний раз ожерелье видели в Oakvale. Поговорите с Грей и идите в Oakvale Memorial Garden. Там уже прохлаждается весьма подозрительная парочка. Они стоят возле каменной ограды. Подкрадитесь к ним с другой стороны ограды и подслушайте их милую беседу. Идите на западный берег Oakvale и проведите раскопки между двумя лодками - там найдете заветное Lady Grey's Necklace.

Отдаете ожерелье, и Грей сообщает, что теперь нам осталось лишь одолеть героя Thunder. Идите в Bowerstone Jail. Гром вызовет на дуэль у Headsman's Hill. Отправляемся туда.

Здоровяка одолеть непросто (это с ним под конец игры справиться легко, а в середине - совсем даже не). Выстрелы он блокирует, большинство стандартных ударов - тоже. Любит шкворчать молниями. Рецепт победы - Multi Strike + Slow Time, заскок за спину и применение flourishes как можно чаще. Прочие заклинания видимого эффекта не оказывают, разве что могут прервать его магические атаки.

Как только гигант будет повержен, вновь говорим с леди Грей. Наконец-то мы можем выбрать - жениться на ней или же нет. Забегая вперед, сообщу - она редкостная сволочь. Уж лучше разрешите квест Investigating the Mayor - так и доступ к мэрским хоромам получите, и осадка гадкого не будет.

Investigating the Mayor

Говорим с заключенным в Bowerstone North. Соглашаемся ему помочь в вечном поиске правды. Мужичок обвиняет леди Грей в убийстве родной сестры Аманды. Посоветует поболтать с Rhodri, ее возлюбленным. Идем в Barrow Fields - рядом с местной demon door бродит Родри. Джентльмен расскажет много любопытного.

Идем в Grey House, подходим к конюшням и три раза светим лампой. Если все сделано верно, покажут ролик на движке. Идем к дому, заходим в подвал. Призрак Аманды попросит взять ее письмо, что лежит неподалеку, дабы все узнали правду. Подбираем, собираемся выходить и... видим госпожу Серую. Она предложит замужество (останется только одолеть Грома) в обмен на молчание. Если ей отказать, стервозная дамочка наобещает тридцать три ужаса на нашу плешь, но более в игре не появится. Отдайте капитану стражи письмо (капитан находится в Bowerstone North) - и квест окончен. Кстати, после этого можно стать мэром Bowerstone, получив доступ в Bowerstone Mansion.

Execution Tree

"Добрый" вариант Execution Tree Rescue. Сам квест прост как... как самый простой квест. В сопровождении стражи эскортируем смертника на казнь в Headsman's Hill. Бандитов много, но они крайне хилы. Квест будет считаться оконченным после того, как палач сделает свое дело.

Execution Tree Rescue

"Злой" вариант предыдущей миссии. За четыре минуты прорываемся до Headsman's Hill и останавливаем казнь. Бандиты-помощники слабы, скорее всего, отдадут богу душу. Плюньте на них и, включив Slow Time, рвемся месить Палача. Как замесим - mission accomplished.

Bounty Hunt

Квест стартует в Greatwood Entrance. Разбойники взяли двух заложников. Время дипломатии вышло, пора уже и резать. Бандиты разделились и увели одного заложника в Fisher Creek, а другого - в Greatwood Lake. Игнорируя прочих злодеев (или не игнорируя - если жажда экспы чересчур сильна) бредем в Fisher Creek. Там видим заложника и бандита. По мере приближения к мерзавцу на дорогу выскочат его дружки. Храбро рубя сплеча, знайте одно: не дай бог заложник словит случайный разбойничий удар. Он крайне хлипок, а его гибель будет означать провал. Второй заложник, что в Greatwood Lake, стоит рядом с разрушенным мостом. Помимо главного террориста там еще три бандита, но их даже упоминать не стоит. Подойдя к заложнику поближе, стоящий рядом с ним негодяй выдаст что-то из серии "Еще шаг - и заложнику конец". Стоп! Ибо действительно зарежет. Бьем либо заклинаниями, либо стрелами. Пара выстрелов - и хеппи-энд.

Bandit Spy Extraction

В Bowerstone North беседуем с некоей Tanya. Она поведает о шпионе одной из местных преступных группировок по имени Отто, коего очень скоро вычислят. А как вычислят - так и вздернут.

В Bowerstone Jail разъяснят, что шпиен выглядит как простой торговец, только с усами.

В принципе, удачно завершить сей квест можно двумя путями. Путь первый - тотальный геноцид всего, что шевелится. Рехнувшейся мясорубкой пропахиваем себе дорожку до Отто. Сам 007 может быть либо в Windmill Hill, либо в Gibbet Woods. На обратном пути в Bowerstone North, разумеется, будет происходить мощное рандеву с волнами стражников - надо признать, на сей раз довольно зубастых. Так что, как в любой другой эскорт-миссии, в начале локации стопорим Отто, очищаем местность, велим Отто двигаться дальше. У самой тюрьмы, скорее всего, придется (мне пришлось) биться с целым ансамблем guards, при этом Отто они игнорируют, а отчаянно желают закопать героя. Заклинания массового воздействия приветствуются. Multi Strike - а то как же!

Три души собраны, врата скоро откроются

Второй путь - для торопливых, боязливых и при виде крови падающих носом в ковер.

Задача одна - ***постоянно*** пребывать в режиме Slow Time, после того, как прикажете Отто идти за вами. Скорее всего (если Режим-мистера-Андерсона включен), Отто навредить не успеют, а вы успеет добежать до самого финиша. И дело в треуголке.

Trader Massacre

Нет, это даже квестом назвать стыдно. Просто идем в Barrow Fields и убиваем всех торговцев вместе со стражей. В помощь выдается несколько бандитов, но, говоря по чести, герой может выбить оппозицию сам - причем выбить шустро. Multi Strike+ Slow Time, ja?

Trader Rescue

Нам предстоит наведаться в знакомый по Find Bandit Seers лагерь мусье Двулезвийного. То бишь в Twinblade's Camp. Убиваем всех бандитов в Twinblade's Camp, говорим с торговцем, велим ему стоять на месте, убиваем всех народившихся бандитов, затем велим торговцу идти за нами и выводим его прочь. Далее идем в Twinblade's Elite Camp и решаем ситуацию аналогичным манером. Единственное "Но" - торговцев там два, и после разговора с каждым из них появляются свежие разбойники.

The Ransom Victim

В Knothole Glade разговариваем разговоры со старостой. Его сына похитили разбойники, и теперь, как любые мастера киднеппинга, требуют мзду. Шеф даст денег. После беседы с несчастным отцом к герою подойдет его второй сын и предложит отвести освобожденного пленника к нему. Это "evil" вариант.

Идем в Witchwood Stones. Топаем туда, где некогда беседовали с археологом (сюжетный квест Find Archaeologist). Внутри будут обитать двое: малец и главарь разбойников. Главарь потребует денег. Можете ему их отдать и увести парня с собой. А можете отказаться и зарубить злодея к дьябловой бабушке. Так оно лучше: во-первых, главарь хил и слаб, а, во-вторых, денег сэкономите. Ну, и с бандитами на выходе справиться легче, чем с обычно населяющей эти земли живностью. Далее - либо папке сынка верните, либо братику. Если братику - alignment понизится. Если папе - строго наоборот. К слову, старосте можно про художества старшего сына рассказать, он всполошится, но и только. Нет бы сцену показательной казни или воспитательных пыток...

Murder with a Twist

В Oakvale мы можем повстречать троицу стражников. Один их них попросит отомстить за убийство брата - выследить и прикончить преступника. За 1000 монет. Сам убийца находится Twinblade's Tent. Поговорив с ним, узнаем, что на самом деле он и есть брат стражника, а убить его тот хочет из-за наследства. Мда. Вот какие непростые семейные отношения. В обмен на жизнь, асассин предложит 2000 монет, но уже за голову самого стражника. Если отказаться - предложит на 500 монет больше. Ну, и кто тут лучше? Хотя дядя Мулинекс штрафует нас (или награждает - тут кому как) Evil Deed'ом именно за альянс с асассином. Впрочем, принципиальной разницы нет: в итоге все равно придется биться либо с трио стражников, либо с убийцами. А можно просто угробить всех.

Дабы не повадно.

К концу игры список трофеев значительно расширится

Darkwood Disturbance

Идем в Darkwood Lake, видим до черта миньонов. Также там бегает наша коллега Briar Rose. Зачищаем местность, после чего героинька начинает творить защитные заклинания, дабы "не дать злу проникнуть". Говоря попросту, сюда лезет Summoner. Роза его не пущает. Пока она его не пущает, мы ее защищаем. Slow Time + Multi Strike (еще не надоело?) - и квест окончен.

The Hidden Sword

Если Sword of Aeons у вас нет (следуем путем Добра, да?), а на Solus Greatsword жалко денег, то сей квест - для вас. Про Hidden Sword намекнет Guildmaster после первой победы над Джеком.

Идем в Maze's Tower. В частных апартаментах Мейза собираем частные заметки Мейза. Там вычитываем "тот, кто чист душою, над пустой могилой да помыслит о Слезе Аво". Идем в Guild Courtyard, изучаем ту самую "не надписанную" могилу. Получаем меч славный Avo's Tear.

Серебро! Недорого!

Где найти Silver Chests и Silver Keys? Как стать Буратинами без золотого, зато с серебряными ключиками? Внимайте.

Нимб над головой - показатель чрезмерной "хорошести". А шлем на голове - последствия наблюдательности. Ибо таковой нигде не купишь - только найдешь

- *Для начала, разберемся с Silver Chests.*

Чтобы открыть такой сундук требуется определенная коллекция серебряных ключиков. От пяти до тридцати. Вот расположение сундуков.

- *Серебряный Сундук в Heroes' Guild*

Ключей для своего открытия желает 20. Внутри - Murren Greathammer. Мощнейший молот с уроном в 270 и Experience + Piercing вставками.

- *Серебряный Сундук в Greatwood Lake*

Ключей для своего открытия желает 5. Внутри - Elixir of Life.

- *Серебряный Сундук в Hobbe Cave*

Ключей для своего открытия желает 5. Внутри Will Master's Elixir.

- *Серебряный Сундук в Darkwood Lake*

Ключей для своего открытия желает 15. Внутри Arken's Crossbow. Агрегат с уроном в 220, а также вставками Flame, Piercing и Silver. Для любителей стрелять - must have.

- *Серебряный Сундук в Grey House*

Ключей для своего открытия желает 10. Внутри - Sharpening Augmentation.

- *Серебряный Сундук в Witchwood Stones*

Ключей для своего открытия желает 15. Внутри - вставка Health.

- *Серебряный Сундук в Headsman's Hill (Cave)*

Ключей для своего открытия желает 15. Внутри - вставка Mana

- *Серебряный Сундук в Bowerstone Manor*

Ключей для своего открытия желает 15. Внутри - Katana Hiryu. Крайне шустрое оружие с уроном в 215, плюс вставки Flame и Sharpening.

- *Серебряный Сундук в Circle of the Dead*

Ключей для своего открытия желает 10. Внутри - вставка Piercing.

- *Серебряный Сундук в Hook Coast*

Ключей для своего открытия желает 15. Внутри Murren Greataxe. Урон - 240. Вставка - piercing. Неплохо за 15 ключей, верно?

- *Серебряный Сундук в The Lost Bay*

Ключей для своего открытия желает 30. Внутри - Avenger. Легкий меч, наносимый урон - 180, вставки - Flame и Lightning. Но за 30 ключей? Увольте.

- *Серебряный Сундук в Necropolis*

Ключей для своего открытия желает 25. Внутри полный набор брони великого Archon. Шлем, нагрудник, перчатки, портки и ботинки. Рекомендую.

Теперь обсудим ключики. Где и как достать. Говорить прямо, разумеется, не буду. Во-первых, потому что надо оставить хоть толику авантюрного интереса. Во-вторых, потому что я сволочь.

- *Ключ в Guild Woods*

Как только разживемся удочкой, топаем в Гильдийские Леса. Изучаем пруд. Достаем ключик.

- *Ключ в Lookout Point*

Обратите внимание на колючие кустики, произрастающие неподалеку от статуи. Порубайте кустики. Найдете ключик.

- *Ключ в Orchard Farm*

Идем к пирсу. Удочкой выуживаем ключик.

- *Ключ в Fisher Creek*

К северу от old man's house поудите рыбку. Если повезет - выудите ключик.

- *Ключ в Bowerstone South*

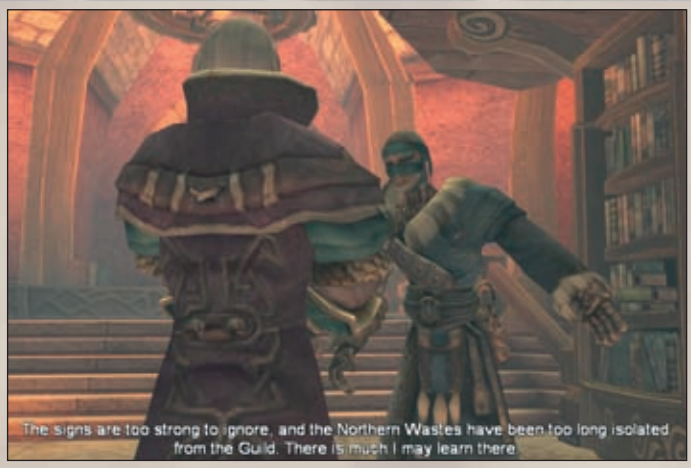
На втором этаже clothing shop имеется балкон. Намек понятен?

- *Ключ в Greatwood Lake*

Обратите внимание на нечто вроде недостроенного моста. Кстати, неподалеку также имеется и серебряный сундучок.

- *Ключ в Darkwood Lake*

Присмотритесь к каменному столбу (внешне весьма похож на witches stone). Видите дыру? Пустите туда стрелу.



Maze и Scythe обсуждают грядущие неприятности. А мы...

...подслушиваем. Аки всякие нормальные герои. Или павлики морозовы

● *Ключ в Ancient Cullis Gate*
Опять удим. С моста в западной части карты.

● *Ключ в Oakvale's Memorial Garden*
Ключ с секретом. Пока не поможем пирату-призраку, где копать не поймем. Как поможем - дух нам обо всем расскажет. Копать у основания статуи в Memorial Garden.

● *Ключ в Twinblade's Camp*
Поройтесь лопатой рядышком с сундуком (южная часть карты). Сундук простой, не серебряный.

● *Ключ в Rose Cottage*
Обратите внимание на цветы неподалеку от домика, образующие кольцо. Лопата у вас есть? Вперед.

● *Ключ в Focus Chamber (локация Hobbe Cave)*
Помним небольшой искусственный островок, где спасали (или не спасали) внучка той назойливой бабульки? Вот там побегайте, к северу островка присмотритесь. Лопату прихватите.

● *Ключ в Grey House*
Изучите прудок неподалеку от Demon Door. Удочка имеется?

● *Ключ в Knothole Glade*
На юге карты... Между двумя зданиями... Имеется эдакий забавный, лишенный травы кружочек-лысина. Лопатой его.

● *Ключ в Witchwood Stones*
Удочка + пруд неподалеку от Demon Door.

● *Ключ в Witchwood Lake*
Присмотритесь к статуе, кажется, балверина. Ройте, когда появится таковая возможность.

● *Ключ в Windmill Hill*
Имеется в холмах два кольца из цветков. Один за домом, другой значительно подальше. Покопаете - найдете в каждом по ключу.

● *Ключ в Lychfield Graveyard*
Ух, могилки! И целых три ключика! Первый - в свеженькой могилке. На юге она находится, так и просит лопатой ее поковырять. Второй - в саркофаге, рядышком с той самой могилкой, где также лежит ключик. Третий - в пруду, в относительной близости от дома могильщика. Удите, не ленитесь.

● *Ключ в Cliffside Path*
А путь лежит на маленький холмик, что на севере. И видим мы там кольцо, но не цветочное, а грибное. И ну рыть!

● *Ключ в Headsman's Hill*
Покуда за ручку леди Грей с Thunder биться не начнем, сей ключ не достанем. А когда (и если) биться будем, Гром нас с утеса уронит. Упадем. Вот тут удочка и пригодится.

● *Ключ в Bowerstone Manor*
В спальне леди Грей. В ее роскошной кровати. Под ее роскошными простынями... Ух.

● *Ключ в Hook Coast*
Маяк изучите внимательно. Шкафчики там, столики...

● *Ключ в Fisher Creek*
Возьмете второе место в соревнованиях "Рыболов-затейник" - ключ ваш.

● *Ключ в Oakvale*
Второе место в "Пни Цыплу" - наша цель.

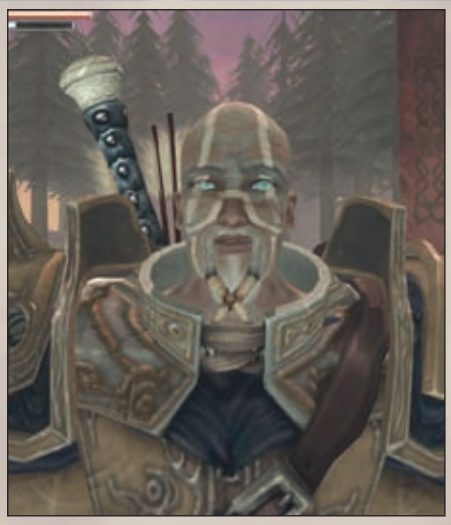
● *Ключ в Bowerstone South*
В общем, нужно пожертвовать местной школе энное количество учебников. В награду - ключ. Признаюсь, мне не удалось.

● *Ключ в The Lost Bay*
Могила рядом с заброшенным домом.

● *Ключ в Necropolis*
А в речке, а в речке круги на воде... Удочка где?

О, какой молот! О, какое вечернее платье!

А вот и знаменитый Sentius - дар светлого бога Аво. Нехилая колотушка, верно?



А вот и Абсолютное Добро. За спиной Avo's Tear, а если присмотритесь, тот увидите голубоватую вязь, покрывающую череп и щеки. Это все от чрезмерного увлечения магией

Чертоны Калики

Demon Doors! Изумительное изобретение дяди Пети. За каждой подобной дверкой скрывается презент (а то и несколько), но дабы ее открыть, требуется выполнить нечто своеобычное. Иногда... иногда весьма своеобычное. Тут мы оговорим только несюжетные двери, а как открыть сюжетные (Lychfield Graveyard, например) см. выше.

Demon Door в Heroes' Guild

Ну, тут все просто. Помним дверь, до которой нужно было добежать и вернуться назад за 50 секунд? Она самая. Дабы ее открыть, нужно посветить ей в личико лампой. Лампу нам выдают после церемонии окончания обучения в Гильдии.

Demon Door в Greatwood Gorge

Злобная форточка прочит сделать что-нибудь нехорошее прямо перед ее носом. Убить несколько прохожих (торговцев, к примеру). Впрочем, если у героя уже ветвятся изрядные рога, то дверь откроется сама. Внутри лежит Wellow's Pickhammer, с уроном в 120 и двумя Piercing-вставками.

Demon Door в Greatwood Caves

Чтобы открыть эту дверь, нужно иметь Combat Multiplier не ниже 14. Желательно - больше. Как сего достичь? Просто. Поблизости имеется Hobbe Cave. Заходим туда. Включаем Slow Time. Рубим хоббов. Копим Combat Multiplier, не забывая поддерживать Slow Time . Только не переборщите - если Combat Multiplier будет чересчур высок, то дверь может и не открыться. Выходим из пещеры. Если Slow Time упал ниже 14, не беспокойтесь, скорее всего, на воздухе уже бегают свеженародившееся монстры.

За дверью - Cutlass Bluetane с уроном в 165 и Lighting-вставкой.

Demon Door в Darkwood Marshes

Дверь предложит сразиться со своими Стражами. Перебейте несколько волн хоббов (включая наиболее зубастые модификации), и за дверью будет ждать набор нехорошего мага (который Will Dark Armor).

Demon Door в Barrow Fields

Дабы эта дверь открылась, нужно вульгарно обожраться и набрать вес. Накупите яблочных пирогов. Накупите мяса. Учитывайте: дабы прибавить в весе, нужно съесть не несколько десятков кусков мяса или пирогов. Отъешьтесь - и за дверью для вас будет лежать Will Master's Elixir, настойка, перманентно увеличивающая запас маны.

Demon Door в Knothole Glade

Дабы открыть эту дверь ее нужно "поцарапать выстрелом ". Словом, выстрелить так точно и так сильно, дабы дверь сочла героя достойным высокой чести (хорошо звучит - "Дверь сочла героя достойным"). Желательно иметь тренированную Accuracy, а в случае чего помочь себе Multi Arrow. Внутри - Elixir of Life, настойка, перманентно увеличивающая запас здоровья.

Demon Door в Grey House

Дверь откроется, только если герой жениться на леди Грей. Внутри лежит Ronok the Axe. С повреждением в 165 и двумя вставками - Sharpening и Silver.

Demon Door в Rose Cottage

Подарите этой дверке шоколад. Или розу. Или... Внутри - облачение светлого мага. В смысле Will Bright Armor.

Demon Door в Abandoned Road

Замечательная дверь. Дабы ее отомкнуть требуется подойти к ней сначала облаченным в полный комплект (suit, то есть) Bright Plate Mail. Затем - в облачении Will Dark Armor. Ну а после - в Bandit Armor. За дверью - Dollmaster's Mace. С уроном в 135 и mana-вставкой.

Demon Door в The Darkwood Bordello

Докажи этой калитке, что ты мужик! Доказать нужно десять раз. Благо бордель неподалеку. За дверью - панамка сутенера. Это шутка такая, девелоперская.

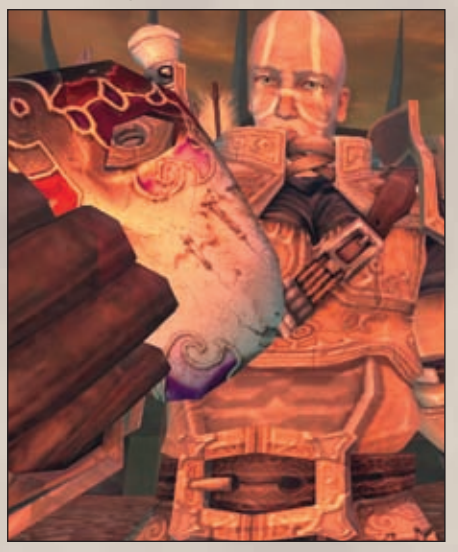
Demon Door в Necropolis

Дверь просит отдать ей все серебряные ключи. Лихо. Зато внутри лежит Bereaver - легендарный Greatsword с повреждением в 285 и огненной вставкой.

Титры

Засим прощай, любезный радиослушатель, надеюсь эти чертовы страницы не нагнали на тебя глубокий и здоровый сон. И до новых встреч в Эфире.

А вот вновь мучительный выбор, но на этот раз Светлого Героя



CHEATS

Advent Rising

Нажмите **Tab**, чтобы вызвать командную консоль, затем введите один из перечисленных ниже кодов.

God - режим бога
BadAss - все навыки становятся равными 5
UseAmmo - бесконечное количество патронов/энергии
Teleport - телепортирует игрока в точку, где находится курсор
Suicide - убить себя
PlayersOnly - все NPC замирают на месте
Blaster - вызвать H.A.Z.E.
Pistol - вызвать Faust
XJ9 - вызвать XJ9
Launcher - вызвать Talmage
SeekerPistol - вызвать Talon
PulseGun - вызвать Acolyte
SeekerXJ9 - вызвать Darkfire
SeekerMicrowaveGun - вызвать Discord
Assault - вызвать Kaull
SeekerLauncher - вызвать Fury
Photon - вызвать Stalker
StunGun - вызвать Stun Gun.

BloodRayne 2

PENSION REAP SUPER VULGAR - просмотреть все ролики
WHACK LICK EROTIC CUNNINGLY - сменить одежду
WANT THIS DARK REALITY TAINT QWEEF - все читы, warp room и дебаггеры
BONE THIS CURRY VOTE - все комбо
WHISKEY FAKE KABLOW SHOOT - все оружейные режимы; предварительно необходимо собрать все виды оружия
BLANK UGLY PUSTULE EATER - все Силы; предварительно необходимо пройти игру
CARGO FIRE IMP KAK - добавляет 1000 очков способности Carnage
LATE NUTURE QWEEF SUPER - добавляет 1000 очков навыку Gun
NAKED JUGGY RESISTANCE PACY - наполнить до максимума Bloodlust
UBER TAINT JOAD DURF KWIS - режим бога
FAKE BURST CUNNINGLY DISTORTED - режим Juggy
ANOMALIES ARE JUAN INSULATED - выбор уровня
NURTURE HAPPY PUSTULE ERASURE - восстановить здоровье
WHACK THIS MOLESTED NINJA - восстановить боеприпасы
ARDENT HUNGRY NAKED NINJA - демонстрация слайдов
BLUE GREEN PURPLE IMP - заморозить противников
UGLY DARK HEATED ORANGE QUAFF - бесконечные боеприпасы
TERMINAL REALITY SUPER UBER XXX VACATE - бесконечное здоровье и ярость; необходимо предварительно активизировать режим бога
PIMP REAP DARK DARK MUSE - бесконечная ярость

The Sims 2 Nightlife

Во время игры зажмите клавиши [**Ctrl**] + [**Shift**] + [**C**], чтобы открыть окно консоли. Введите код и нажмите [**Enter**]:

MaxMotives - поднять уровень всех жизненных потребностей до максимума
UnlockCareerRewards - доступ ко всем рабочим наградам
AspirationLevel (0-5) - изменить уровень счастья, где 0 означает самый низкий, а 5 - самый высокий балл
familyfunds - увеличить бюджет выбранной семьи. Работает даже до покупки дома. К примеру, если фамилия семьи - Goth, а вы желаете подарить им 10000 симмолеонов, в окошке следует набрать "familyfunds Goth 10000".

Fable: The Lost Chapters

Серебряные ключи

Для получения неограниченного количества серебряных ключей понадобится лопата. Предварительно возьмите квест Hobbe Cave Quest и отправляйтесь к коттеджу Rose Cottage. Подойдите к кружку цветов у дома. С помощью лопаты выкопайте Silver Key. Можно также получить 500 монет, для этого нужно удалить шипы и открыть сундук с сокровищами. Правда, при этом вы заработаете Evil-поинты. После этого нужно сохранить, а потом сразу загрузить игру. Вы должны появиться за пределами области Rose Cottage. Эту уловку можно применять столько, сколько вам захочется. Ключи закончатся, если вы выполните упомянутый квест.

Hellforces

Откройте консоль нажатием "~" и введите нужные команды. Если ввести вместо "**1**" аргумент "**0**" - чит будет деактивирован. Если ввести команду без числового аргумента, будет показано текущее значение. Для возвращения в игру опять нажмите "~".

god 1 - режим бога (по умолчанию 0)

disable_ai 1 - противники не атакуют (по умолчанию 0)
noclip 1 - прохождение сквозь стены (по умолчанию 0)
gravity 0 - отсутствие силы тяжести (по умолчанию 1)
speed 300 - ускоренный бег (по умолчанию 125)
debug 1 - сделать доступным меню дебаггера
shadows 1 - включить тени
smooth_shadows 1 - включить сглаживание теней
bump 1 - разрешить бампмэппинг
lod 0 - уровень детализации
fps - показать частоту кадров (по умолчанию 0)
vshaders 1 - вертексные шейдеры
ps 20 - включить пиксельные шейдеры 2.0?

Earth 2160 v1.3.5

No1 Dies - ни один юнит не может быть уничтожен
Full HP Regeneration - полностью восстанавливает здоровье
1-Hit-Kill - уничтожить любой находящийся в поле зрения юнит
Unlimited Units - вы получаете 10 тыс. юнитов
Instant Unit - позволяет мгновенно тренировать юниты, не тратя при этом ресурсы
Instant Building - позволяет мгновенно строить здания, не тратя при этом ресурсы

Следующие коды влияют только на героя:
Infinite HP - неограниченное здоровье
Infinite Mind - неограниченное количество Mind
Experience Level - 1000
Experience Points - 640
Arm. Cover - 1000
Arm. Reflect - 1000
Arm. AntyChem - 1000
Shield - 1000
Electronics - 1000
Energy Reflect - 1000

Бригада E5: Новый альянс

В игре вызываем консоль тильдой и пишем:
CheatMoney XXX - установить сумму денег игрока
ImmortalCheat 1/0 - включает/выключает "режим бога" на текущей локации
VisibleSectorCheat 1/0 - включает/выключает показ юнитов, которых мерки игрока не видят. Актуально на карте сектора и в самом секторе
KillAll - убить всех врагов в секторе. Актуально в самом секторе
showmap - показывает все 30 секторов на глобальной карте
Unblock_doors - открыть все запертые двери. Актуально в самом секторе
tele - переместить выбранного мерка в точку, на которую указывает курсор мыши

Изменение скиллов мерков
CheatSkill <название скилла> <значение> - установить для указанного скилла новое значение.
skillName бывает: skCharm, skLeader, skStealth, skMedicine, skSapper, skCamouflage, skHandToHand, skThrowing, skHeavyWeapons, skGunfighting, skSniping, skShooting, skExperience, skIntellect, skReaction, skAgility, skDexterity, skStamina, skStrength, skTemper, skLarkness, skHearing, skEyeSight, skEnergy и skHP.

Dungeon Siege II

Нажмите клавишу [**Enter**] и введите следующие колы:

+drlife - невидимость
+quwhba - мгновенное убийство
+bushsux-oluaowr - телепорт
+iraqsux-eszaryz - серебряное кольцо
+luvtana-aeviyaa - больше вещей
+opnauticus - кольцо знания
+krisrox-lzjlcoj - менее коренастый
+superchunky - более коренастый
+movie - записать ролик
+version - показать версию игры
+twilightzone - активизировать телепорты

Для отмены чита введите соответствующий код со знаком минус.

Dragonshard

Читы вводятся в окошке чата после нажатия клавиши [**Enter**]:

enablecheats - активизировать читы
disablecheats - отключить читы
\o/ - победа
buildspeed x - установить скорость строительства со значением x (x=0 - быстро, x=100 - медленно)
fastbuild 1 - сделать возможным мгновенное строительство
fastbuild 0 - отменить мгновенное строительство
+exp x - добавить x опыта
-exp x - вычесть x опыта
+gold x - добавить x золота
-gold x - вычесть x золота
+shards x - добавить x шардов
-shards x - вычесть x шардов
+all x - добавить x опыта, золота и шардов

Карибский кризис

Этот хинт также работает и для адд-она "Карибский кризис: Ледниковый поход". Чтобы песчаные бури не погубили ваших солдатиков, достаточно нажать пробел, поставив игру на паузу. При этом воронки смерчей продолжат свое движение по экрану, но не будут наносить юнитам какой-либо вред. Переждите бурю и снова в бой!

Илья ПОЛЯКОВ

ДОХЛЫЙ АНГЕЛ

Игра Ace of Angels **Жанр** Space-sim Online **Издатель** Flying Rock Enterprise
Разработчик Flying Rock Enterprise **Панночка померла** 2002

А, читатель! Бродишь вдоль покосившихся решеток и памятников, боязливо косясь на тут и там вспыхивающие болотные огоньки? Слышишь завывания? Ощущаешь тяжелую поступь позади? Это еще что. Чу! Гляди наверх, в затянутое рваными облаками небо! Вот он - реет на гниющих крыльях, роняя ослабшие элементы анатомии на грешную землю. Покойный гость, любимый клиент. Ангел, словом.

Онлайновые просторы пахнут свежестью, влекут пряными ароматами свободы. Взять за шкирку space-sim жанр да и макнуть в интернет-лужу по самую шею, чтобы барахтался, но привыкал, отрастил жабры и колкие плавники. Ace of Angels, птенец гнезда Flying Rock Enterprise, собирался стать таковым. Но не успел, разумеется.

Жизнь пенилась дырявым огнетушителем. Зона для чистокровных дуэлей под названием Arena, главная сцена всех спектаклей Outerchange, где пользователи сбиваются в эскадроны и флотилии, берутся за отдельные миссии или эпические сценарии, зарабатывают на круасан с мармеладом. Режим Campaign, основанный, как уверялось, на едва ли не гомеровских поэмах. Создать с нуля протагониста, сделав выбор из восьми рас, бережно развивать мальца, странствуя по некоей Known Sphere, - ну, не счастье ли?

Поводья звездных рысаков, послушные как клавиатуре, так и "палкам радости", дозволяли легко овладеть премудростями галактического межпланетного плаванья. Социум обещался красочный, объемный, как и положено ему быть в густонаселенном и крайне непростом секторе космоса.

Царская мантия графики возлежала на богатырских плечах AoA, никоим образом не портя стати. Туманности, пухлые взрывы, войны, испещренные лазерным огнем, дымные шлейфы ракет и музыка, не хуже серии X, музыка, навевающая детские воспоминания о внутренностях планетария...

Оказалось, ангелы тоже смертны.

Корабли до странного похожи на морских скатов. Халтурят инженеры далекого будущего, ох халтурят...

Обещанные масштабные баталии

ДЕВЯТЬ, ЧЕРНОЕ...

Игра Black 9 **Жанр** Action с родинками RPG **Издатель** Majesco
Разработчик Taldren **Панночка померла** 2003

Иллюминаты. Звучит зловеще, гулко. Встань в подземном переходе, прорычи яростно и отчаянно "Иллюминаты!!!" - пусть эхо лихо отскакивает от стен и удивленных спин спешно удаляющихся прохожих. Тайное общество, кукловоды, прочая неубедительная услада для патриотов, параноиков и просто идиотов. Таки они повсюду. Таки они везде. Покойная Black 9 - отнюдь не исключение.

Пейзаж, дивный пейзаж за мощными плечами героини! Чего лишили, христопродавцы

Сотворив серию Starfleet Command, товарищество ударников из Taldren решило завязать со Звездным путем. Девелоперы закусили губы и покаялись. Отныне все будет иначе. Все! Год - 2080. Иллюминатов (да, опять) оказалось вовсе не одно, а целых девять обществ (название Black 9 имеет щедрый глубинный смысл). Общества правят процветающей планетой, нации распались, слиплись и расслоились. Грядет сабантуй с выносом и вырезом. То есть создана должная рабочая атмосфера. Вперед, кавалерия!

И кавалерия вперед. Позвольте представить вас вам же: наймит капитала, продажная шкура, зольдат с почасовой оплатой. Творите себя сами. Тут имеется и мусье Jake - человек обыкновенный, пола мужеского. Истинная валькирия Sahara. Кровожадного вида нечто, откликающееся на сладкозвучное Groober. Хвостатая девчушка Alyssa. Выбирай любовно, трепетно. Ко всему этому великолепию плюсуются ролевые параметры - strength, agility, dexterity и constitution. Восторженным нам кидается на изучение тройка специальностей: умение сражаться, таинство stealth-боев и некая могучая, пускай и крайне неоднозначная, наномагия.

Сюжет ведет готовую рукоплескать публику по немыслимым пейзажам футуристической Земли, то погружаясь в дебри серых от пыли катакомб, то взмывая под самые облака на крыши и балконы титанических небоскребов. Довелось бы нам прогуляться и по Марсу, по секретной базе, на стапелях которой строятся корабли для колонизации дальних миров.

Рельефные мускулы Unreal-движка, кузовок спецэффектов, ладные модельки...

И гроб. Крепкий. Дубовый.

Гроб.

NEW ассортимент!
NEW скидки!
NEW услуги!

СОЮЗ

www.soyuz.ru

1

Первый
АНАЛОГОВ НЕТ!

медиагипермаркет

4 этажа 3 000 кв. м. 150 000 наименований

СОЮЗ
НА ПЯТНИЦКОЙ

м. Новокузнецкая - Третьяковская, ул. Пятницкая, д. 29, тел.589-15-51

Илья ПОЛЯКОВ

БЕЗ КРИСТОФЕРА УОКЕНА

Игра The Prophecy **Жанр** Adventure **Издатель** Sierra On-line **Разработчик** Coktel Vision **Дата выхода** 1993

Пророчества - мутная и опасная вещь. Возлагаешь надежды, ждешь, лелеешь мечту о лучшей доле, а когда наконец обещанный герой приходит в этот мир, то либо мир ему вовсе не рад, либо герой отнюдь не милашка. А Пророчество, знай себе, пылает огненным письменами да простачков на удочку незамысловатую ловит. Так было и так будет впредь.

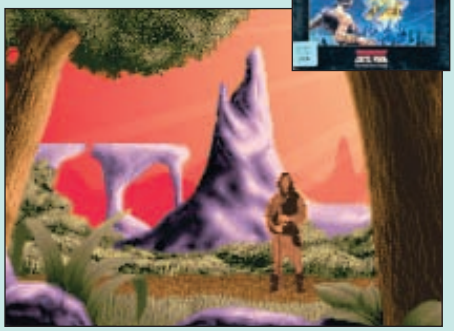
Случилась в королевстве Синих Скал изрядная неприятность. Некогда изгнанный колдун Kraal возвращается домой, исполненный мелочной обиды. Желает фокусник страну под себя подладить, принцессу Опаль в жены взять да и отдохнуть душой за обиды тяжкие на всем честном народе. А именно, собирается в дни Затмения положить три священных зерна в Revuss - магические песочные часы. Неуемное пророчество настаивает: кто Ревусс "осеменит", тому главной кедровой шишкой и быть. Кто помешает злодею? Ясен ясень - некий Ween, внук положительного чаротворца Окрама.

Вон тот субъект, до странного похожий на моджахеда, и есть местная Главная Сволочь

Местный Иванушка-дурачок. Мы то есть.

The Prophecy. Очаровательно ироничное дите 1993 года, безо всяких ненужных заумностей. В роли бедных родственников - мышиное управление, уютная котомка-inventory и ощущение искренней в своей преданности сказочности.

Виин - последняя надежда Синих Скал - не спаситель и пророк. Зато в помощниках у товарища имеется Urm (странного вида создание, питающееся исключительно фруктами), головной мозг пользователя и гражданский долг перед жителями страдающей Родины. Таким нехитрым способом запрягается все игродейство.

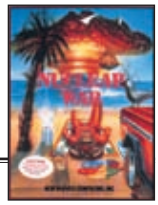


Это - мы. Виин то есть

Неспешно бродить, если что - свистеть в дудку (немедля прилетает Урм), собирать вещички. Лечить вечно голодного червяка от обжорства, конструировать самогонный аппарат для поточного производства эликсира молодости. Приходить в себя в два часа ночи. Влюбляться в The Prophecy по самые мочки ушных раковин.

И тосковать, когда все наконец закончится. Романтика...

НЮКИ!



Игра Nuclear War **Жанр** Неизбежное будущее **Издатель** New World Computing **Разработчик** New World Computing **Дата выхода** 1989

Гордо встает над планетой ядерный гриб! Уходят тревоги и волнения, стоит только апофигею людской изобретательности подняться над землей, весело купаясь в солнечных лучах. Но одного гриба мало! Нет, леди унд джентльмены, решительно мало! Даешь грибницу, охватывающую все страны и континенты, очищающую жизненное пространство для новых, невиданных доселе форм радиоактивной жизни. Эй, кто взял мой Power Armor?

Цели NW чисты, как поповские подштанники. Поле боя - пять материков, на каждом материке - пять городов. Под наше наполеоновское правление отдается один материк, а хищно настроенным оппонентам - все прочие. Цель - проста и предельно понятна. Должен остаться только один. Один и останется. Главное только, чтобы в темноте не светился.

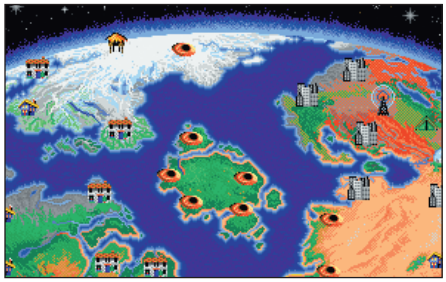
Однако New World Computing уже тогда умела обольщать. Ядерный TBS увлекает моментально, обнажая глубоко припрятанное желание устроить большой Бада-Бум. За отведенный ход игрок волен творить самые различные вещи: нанести ракетный удар, устроить бомбардировку, защищаться от атак, производить вооружение или же заниматься пропагандой.

Скажем, ракетный удар протекает в два хода-этапа. Для начала требуется отстроить носитель. А уже затем запустить, не забыв при этом повесить на остроносую нужное количество мегатонн. Но подобная мишура пойдет прахом, если враг посвятил свой ход защите выбранного вами города-цели. Ощущаете замысел? Незатейливо, но увлекает пуще карточного "Дурака". Бывало, рвешь волосы из бровей, кулачки сжимаешь, а от монитора не уходишь - так и хочешь показать сушеной P.M. Satcher большую атомную кукурузу.

И ведь покажешь, куда денешься. Nuke!

Ах, какие лица, какие благородные достойные лица

А давайте жахнем по северному полюсу! В Сахаре сразу станет влажно



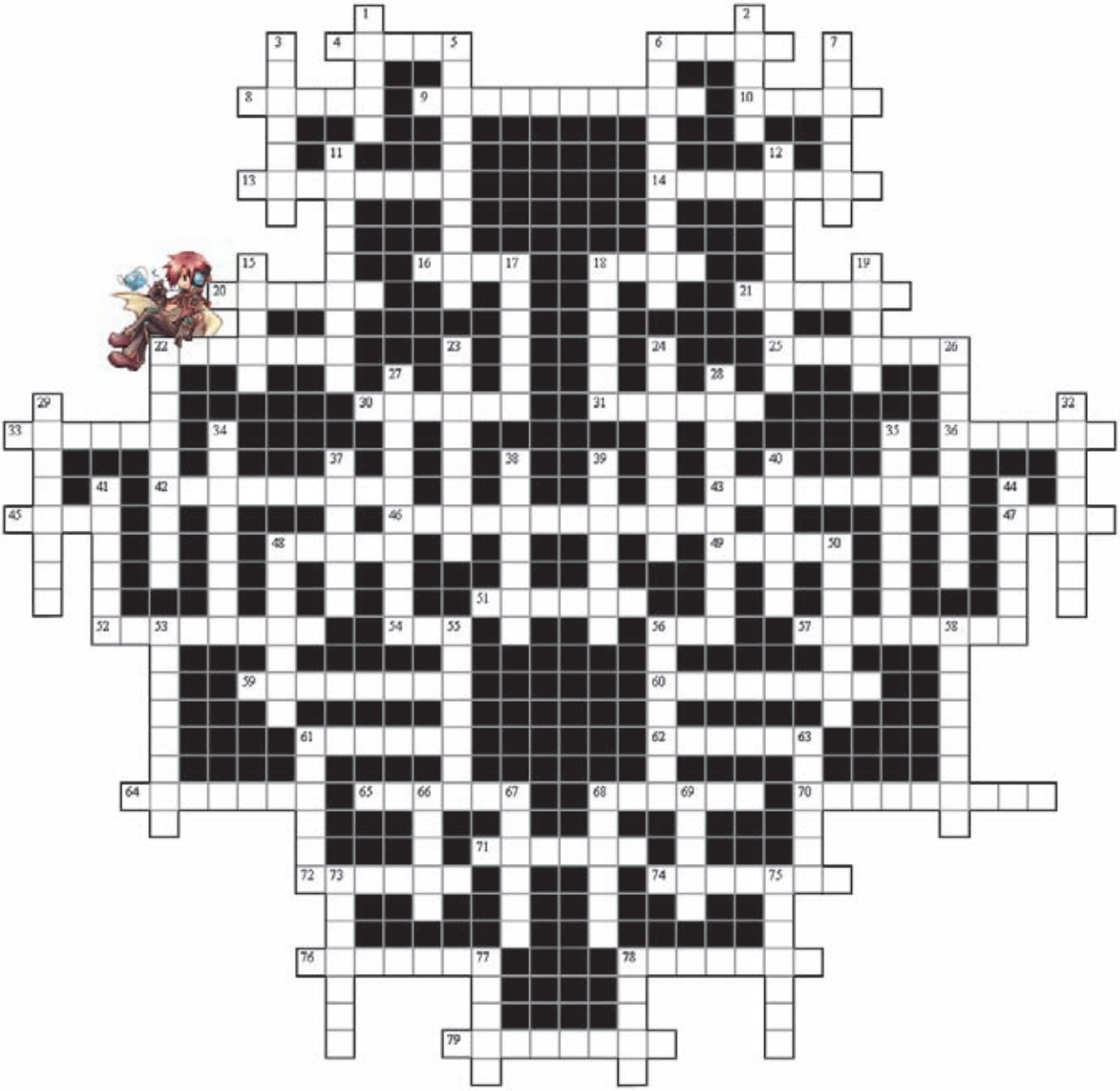
Товарищ Gorbachef весьма похож на своего реального аналога. Тоже... реформатор

Z-ZONE

СПИСОК ПОКУПОК
МАНЫ 200г.
ЛУК ПУЧЕК
ХЕДКРАБОВЫХ
ПАЛОЧЕК
ХЕДКРАБ

Кроссворд

СОСТАВЛЕН НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

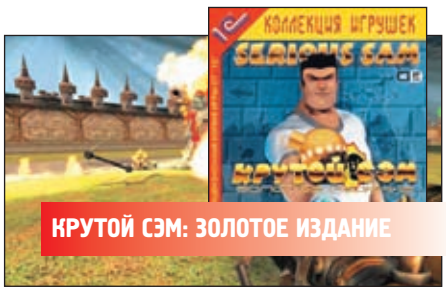


Если демоны Бездны будут к вам благосклонны и вы отгадаете абсолютно весь кроссворд (а иначе демоны вполне могут пожрать вашу душу - му-ха-ха!) и пришлете безжалостно вырезанную журнальную страницу (или ее безжалостно измученную ксерокопию или кальку или просто встанете под окнами редакции и громко прокричите все слова в правильное окно) по адресу:

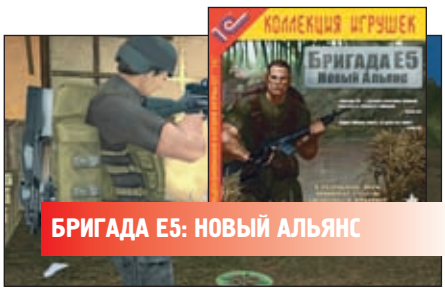
123182, Москва-182, а/я 2 или konkurs@gamenavigator.ru

с пометкой: "Ничтожные смертные, немедля выдайте мне мой приз!"

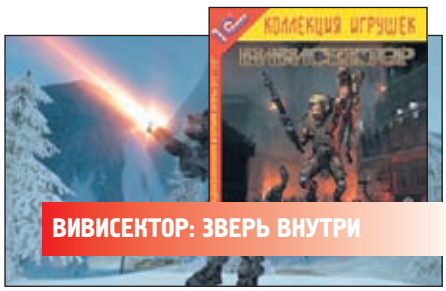
И при этом успеете до 15-го ноября. То у вас есть все шансы получить один из призов, которые любезно предоставила фирма "1С" (а иначе демоны вполне могли... кхм).



КРУТОЙ СЭМ: ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ



БРИГАДА Е5: НОВЫЙ АЛЬЯНС



ВИВИСЕКТОР: ЗВЕРЬ ВНУТРИ

Меня зовут: _____

Мой телефон: _____

Мой почтовый индекс и адрес: _____

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

04 The Adventures of Captain ...

06 Имя мамзельки в центре.

08 Чересчур взрывоопасная дама выступающая на стороне Сюзников.

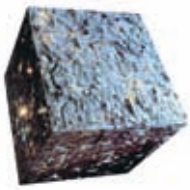
09 Остро не любит фашистов, немецких овчарок и сырые промозглые замки.

10 Наше альтер эго в мире Celtic Kings: Rage of War (Король Друидов).

13 (наименование твари)

14 Звездный охотник, любитель масок, острых дисков и пиротехники.

16 (название расы)

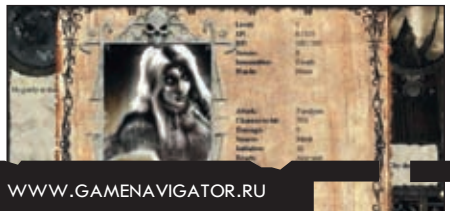


18 King's Quest: ... of Eternity

20 Riven: The ... to Myst

21 Водитель. Просто водитель.

22 (название твари)



25 Мир, куда попал Изгой.

30 Crusaders of the Dark ...

31 "Раб", спасший Орду.

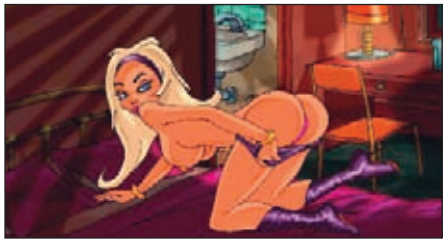
33 Al ...

36 Имя товарища

42 Кузница флота Sith.

43 Миловидная Fallout-зверушка, впоследствии отчего-то обросшая шерстью.

45 (имя скромницы)



46 Во времена Wolf Age он был еще вполне положительным персонажем. То ли дело потом...

47 Снежный макак, избивающий пингвинов.

48 ... and Magic

49 Принц из Warrior Kings

51 Простой английский парень по имени Джек получил кличку ... за то, что остро недолюбливал представительниц одной профессии. И хотя жил он в 19 веке, квесты с его участием выходят до сих пор.

52 (Рабочее погоняло товарища)

54 Как-то раз безумный кролик и ... отправились в путь.

57 Виновники беспорядков на Марсе и учредители некой Красной Фракции.

56 Quake-оружие, не нуждающееся в патронах.

59 Зеленый минерал, явный родственник императора Тиберируса.

60 Холи Бери - единственное, что красит этот фильм, а ее полигональная моделька - эту игру.

61 Земля, притягивающая наемников

62 Красавица, принявшая участие в серии комиксов и в весьма низкопробном квесте.

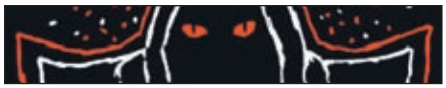
64 Dangerous Dave in "Trophy ..."

65 Нозвание самай чиста гатичнай гамы!

68 The I of the ...

70 Наше второе я из Vampire: The Masquerade - Redemption

71 (Имя гадкого злодея из Wizardry)



72 "Священный" борец с игом Diablo I-II родом из германских земель.

74 ... Core: Legacy of the Creator

76 ... F.B.I.

78 "Полужизненный" треножник.

79 Фамилия актера, подарившего свой голос Джейку Логану, главному герою Tachyon: The Fringe

ПО ВЕРТИКАЛИ:

01 Демиург, которому мир Сибири обязан своей богоподобной красотой.

02 Развивай его, трать на него сладкую экспу! Его совершенствование - твоя цель.

03 Нэзалэжный убийца DOOM III и Half-Life 2, носящий в кармане гайку.

05 Причина всех бед Братства Стали в FT: BOS. (Имя главного босса.)

06 Гордые, пускай и "Микро", создатели "НЛО".

07 Популярный журнал для больших мальчиков, чье название стало и именем недавней и весьма посредственной стратегической игры про особняк.

11 Владыка Legions of the Damned.

12 (имя персонажа)

15 Нехорошее нечто, славно пошалившее в Homeworld: Cataclysm.

17 Одноглазый ворюга.

18 (название меха)

19 Этим вы заряжали любимый

в Quake II

22 Ярко-красная, почти пионерская, звездочка из Diablo.

23 Многоствольная благодать "Дума".

24 Способность Starcraft-Королевы, после которой можно подсматривать за противником глазами его же юнита.

26 Био-корабль, гроза Механоидов.

27 (название расы)

28 Уважаемая дама, чью репутацию вот-вот скушает Уве Болл.

29 (имя персонажа)

32 Палка наслаждений для любителей симуляторов повышенной реалистичности.

34 (имя красной рожи)

35 Кошки верхом на звездолетах.

37 Научное прозвание зверушек из FarCry.

38 Неправильно написанная Сибирь.

39 Street ...

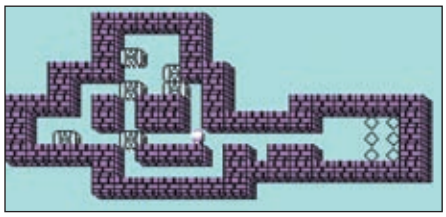
40 Коллеги обожаемых Зергов из Conquest: Frontier Wars.

41 (имя героя)

44 Составная часть названия множества экономических стратегий. Обычно в этих стратегиях нужно построить аквапарк, зоопарк или еще какой-нибудь парк. Начинается на букву Т. Ну?

48 Источник прикладной магии и спец. скиллов из FF7 (бывает разных цветов).

50 (название игры)



53 (ник)

55 Однажды дурачки из GDI решили сделать танк на четырех ногах и назвали его ...

56 Два мира - Stark и ...

58 "Вечность", питавшая серию Baldur's Gate и Icewind Dale.

63 Девушка Катя с этой "стреляющей" фамилией.

66 Воровская игра.

67 Одноименное название стратегической серии.

68 (Фамилия товарища)

69 И зовут его Iron, а фамилие у него ...

73 Эльф из Arcanum, восстановивший Vendigoroth (если только вы его не убили, конечно).

75 Убер-гад Hexen II.

77 Едва ли не первый адд-он к Quake.

78 Наименование острова из Peter Jackson's King Kong: The Game.

Александр ВАСНЕВ

НОВЫЕ СЮЖЕТЫ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ “РУССКИХ” КВЕСТОВ,

ИЛИ ДАЙТЕ НАМ ТЕМУ, А МЫ ЕЕ ИСПОГАНИМ

Увы, сэр, жизнь полна неожиданностей.
Б. Шоу. “Поживем-увидим”

Несмотря ни на что, мы очень любим “русские” квесты. Ведь какой еще жанр дает авторам нашего журнала такую потрясающую возможность выплеснуть накопившиеся негативные эмоции, потренироваться в остроумии, придумать новые речевые обороты, словом, отвести душу. Но в последнее время в стане наших любимчиков наблюдается какой-то застой: лишь неутомимые Петька и Василий Иваныч, да редкие гости вроде “Мама не горюй” отдуваются за всех по полной программе. Это же никуда не годится, ведь столько тем еще остаются неохваченными! Не верите? Читайте дальше!

7 место - Полный газ, гардемарины!

Трое кадетов навигатской школы гоняются за французским посланником (который подозрительно напоминает мушкетера Д’Артаньяна), укравшим секретный архив Бестужева, а заодно за всеми юбками, которые повстречаются им по пути. Главная юбка сидит в плену у того же француза, который пытается склонить ее к сожительству, исполняя песни из репертуара М. Боярского голосом М. Шуфутинского.

НА ЭКСПОРТ

Игра “Калининградский транзит”, рассказывающая о спокойных буднях жителя Прибалтики, рассчитанная на 100 часов геймплея и протекающая в условиях тотального slo-mo, будет, несомненно, пользоваться спросом на родине латышских стрелков.

6 место - Бригадный подряд

Ключевые персонажи игры, четверка бандитов из всем известного отечественного мажорного блокбастера, занимаются зарабатыванием денег путем решения криминальных головоломок различной степени абсурдности. Главная фишка “Бригадного подряда” заключается в том, что кто-то из героев постоянно произносит фразу: “А во всем этом прикрываю вас я”. На что лидер бандформирования, некто Саша Белый, отвечает ему: “Бригада!”. Тем не менее, чтобы жизнь медом не казалась, во время скриптовых сценок в разрешении 640x480 злобные недруги будут постепенно сокращать число главных героев. А к концу игры согласно древней шотландской поговорке *(“Останется только один!” - прим. ред.)* Саша Белый и вовсе полностью лишится прикрытия. Поскольку в таком случае произносить козырную фразу больше не представляется возможным, то на этом месте игра и закончится. Однако с полюбившимся зрителю отечественным гангстером переулочного разбора мы сможем увидеться еще раз в проекте под названием “Бой с хренью”.

5 место - Олигархи - это не игра

Квест начинается с того, что на черном экране появляется фраза: “Каждый олигарх должен в своей жизни сделать три вещи: обдурить налоговую полицию, стать губернатором и купить футбольный клуб”. Главный критерий успеха здесь - это наличие на счету геймера внушительного запаса нефтедолларов, которые можно заработать в ходе мини-игры “Проведи трубу на запад” (сделана в стиле старой доброй аркады Pipes). Также в “Олигархах” будут присутствовать несколько экшн-вставок, в частности “Маски-шоу у вас дома”, “Маски-шоу на вашей даче” и “Маски-шоу у вас в офисе”.

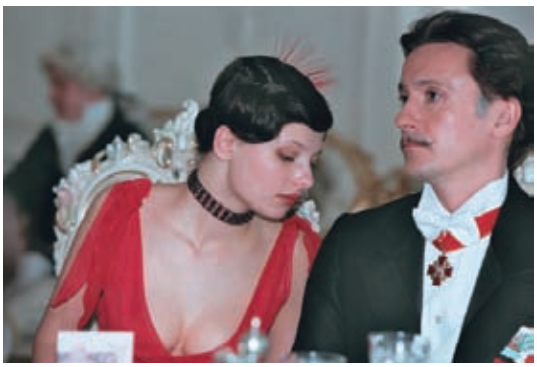
В случае успеха проекта предполагается выпуск адд-онов “Построй яхту длиннее “Титаника”, “Обставь виллу во Франции” и “Выбери для страны нового президента”.

4 место - Командировка

Вы играете роль неверного мужа, который по возвращении из командировки должен найти любовника жены. В ходе расследования неоценимую помощь окажут соседи по лестничной клетке, а также бабки-дозорные, несущие свою тяжелую вахту на лавке у подъезда.

Но самое интересное ждет вас во время странствий по родной двухкомнатной квартире (свыше двух десятков локаций!). Ведь здесь герою повстречаются такие яркие и самобытные персонажи, как альпинист на балконе, служащий, ждущий трамвая в шкафу, сантехник в ванной и электрик в коридоре. Но лишь один из них виновен в прелюбодеянии. Кто? Вы узнаете это в самом финале! Поскольку игра посвящена абсолютно беспроигрышной теме, то можно сразу анонсировать сиквел “Командировка-2”, в котором действие будет происходить уже в трехкомнатной квартире (а это три десятка локаций и новые персонажи!)

Пиксельхантинг



3 место - Похождения Эрнеста ФаКдорина

В углу коробки обязательно должна присутствовать наклейка “От создателей “Штырлица”. Главный герой - импозантный молодой человек в котелке (или, на худой конец, в фуражке). Он молчалив, при общении с другими персонажами употребляет не более 30 слов (чаще других встречаются следующие: “во-первых”, “во-вторых”, “в-третьих”, “позвольте” и “ваше вывывысокопревосходительство”). Очень нравится женщинам (по-видимому, из-за своей молчаливости и врожденной закомплексованности, не позволяющей ему перебивать собеседницу). Логика в игре отсутствует напрочь; цель неясна вплоть до финальной сцены, в которой всем имевшим место ранее событиям дается простое и в то же время абсурдное объяснение. Предположительное название первой части: “Турецкий бомбит”, продолжения - “Штатский советник”, а триквела - “Мамзель”.

2 место - Долгая дорога к чуму: Арбуз

Сюжет этой игры можно одолжить у прозорливых рекламщиков. Главный герой игры, чукча, возвращается домой, неся в подарок жене сочный арбуз. По дороге ему повстречаются различные NPC, которые всеми силами будут препятствовать священной миссии нашего семьянина: медведь-людоед, геолог-алкоголик и стадо оленей с нетрадиционной сексуальной ориентацией. Но герой сможет преодолеть все опасности, поскольку у него есть секретное оружие: чукотские народные анекдоты, которые вот уже несколько веков передаются из поколения в поколение в роду гордых оленеводов.

После того как чукча подарит жене сочный арбуз, а та произнесет свою коронную фразу про то, что "вкусно, прямо как жвачка со вкусом сочного арбуза, однако" появляется возможность выбора концовки: долбануть жену по голове остатком сочного арбуза, ткнуть лыжной палкой или уйти заливать горе к геологу-алкоголику. Сиквел - "Долгая дорога к чуму 2: Дыня", триквел - "Долгая дорога к чуму 3: Авоська с хурмой".

1 место - Государственная думка

Действие происходит в нижней палате российского парламента. Главный герой - молодой сотрудник правительства должен "провести" через Думу абсолютно непопулярный закон, а в награду за это ему обещано кресло министра. Но прежде чем получить заветный приз, вам придется уболтать В. Жириновского, перебороть А. Карелина, переубедить Г. Зюганова и перебодать В. Шандыбина. Также в "Государственной думке" геймер сможет сполна насладиться такими мини-играми, как "Облей соком губернатора", "Сходи в баню с прокурором" и "Сними порнушку про премьеров СНГ". Проект будет распространяться в двух вариантах: обычный (jewel-box) и коллекционное издание, в котором покупатель помимо самой игры найдет самоучитель английского, немецкого и татарского языков за авторством некоего В.В.П. Сиквел игры, очевидно, должен называться "Государственная думка 2: Второй срок"

Да, и самое главное: все персонажи игры вымышлены, а совпадения случайны.

Z • ZONE

По адресу: www.spstudio.elena.hosting-friends.de/spstudio.html лежал чудеснейший редактор уродливых карапузов без носов и ушей. Мы решили им воспользоваться. Можете пока поотгадывать, кто здесь кто.

1. С.О. Рокседьмой (Hitman). 2. Лара Крофт (Tomb Raider). 3. Томми Верцетти (GTA Vice City). 4. Джек Карвер (Far Cry). 5. Алиса (American McGee's Alice). 6. Наш художник Даниил Кузьмичев. 7. Боб (Messiah). 8. Флинн Таггарт (DOOM 3). 9. Пакман (Pac-Man). 10. Гордон Фримен (Half-Life). 11. Томми Анжело (Mafia). 12. Хетер (Silent Hill 3).

Жанна ДАВЫДОВА

ОТЦЫ И ДЕТИ

Вечером, когда вся семья собирается вокруг стола, идет обсуждение завтрашнего рейда на Элементаля или Дракона. Вопрос "Что подарить сыну за успешное окончание четверти?" уже не стоит - тот давно хотел себе новый эбонитовый доспех. Мать успевает до прихода детей из школы приготовить обед, отнести вещи в химчистку и поднять новый крафтерский уровень. Эти эпизоды - не плоды болезненной фантазии автора и не выдержки из фэнтезийной книжки. Это повседневные будни обычных семей, где дети и родители вместе путешествуют по волшебным мирам MMORPG.

Семейная эволюция

Подобные семьи - реальность сегодняшнего дня. Люди, которые десяток лет назад начинали играть в первые компьютерные игры и стали благодаря этому родоначальниками популяции геймеров, сегодня, в большинстве своем, уже выросли, обзавелись семьями и вырастили своих детей до того осмысленного возраста, когда их можно безбоязненно сажать за компьютер.

Однако многие не распростились со своими игровыми пристрастиями, что привело к интересным последствиям: постепенно компьютерно-игровая зараза распространилась и на домочадцев. Сначала супруга геймера была задействована выполнять простейшие игровые операции - например, собирать полезные ресурсы или прокачивать элементарные умения. Потом для нее был приобретен отдельный эккаунт: гораздо полезнее, когда в бою тебя фиксит собственный лекарь, послушный и безотказный. Во время декретного отпуска супруга окончательно пристрастилась к онлайновым играм, поэтому подросший ребенок воспринимал уже как нечто само собой разумеющееся наличие в доме двух компьютеров и регулярные "зависоны" родителей во время клановых походов или путешествий по донжонам. Через непродолжительное время малыш-карапуз стал проявлять интерес к общесемейному досугу. А когда ему разрешили "проиграться" - недюжинную сноровку и талант. И через некоторое время вся ячейка общества стала гармонично существовать в нескольких вселенных одновременно: в нашем бренном мире и в игровых мирах.

Чтобы не быть голословными, мы решили взять блиц-интервью у таких людей и узнать из первых рук, помогают ли им совместные игрища в повседневной жизни. Под раздачу попали обитатели самых популярных игровых вселенных.

Отцы: Борис aka Bob, 46 лет
Дети: Алексей the_MoulD, 25 лет
Мир: Британния, Ultima Online

Рассказывает Алексей.

Первой совместной игрой для нас стали такие динозавры, как C&C и M&M. А с 1999 года мы вместе начали осваивать Ultima Online. Нельзя сказать, что мы играли вместе: каждый из нас занимался своими делами, мы состояли в разных гильдиях и пересекались в игре не так часто. Но обсуждать вместе игру или хвастаться добычей было приятно. Впрочем, на повседневной жизни наши игровые похождения почти никак не отражались - мы по-прежнему могли ссориться, спорить, или не соглашаться друг с другом. К PvP каждый из нас относился философски - мы могли повоевать друг с другом, как и с любым другим игроком.

Отцы: Михаил, 37 лет, Ирина aka Alexis, 36 лет
Дети: Александр aka Benedor, 14 лет
Мир: Азерот, World of Warcraft

Рассказывает Ирина.

Можно сказать, что основоположником наших игровых похождений стал папа. Он первый купил эккаунт WoW. Но когда шаман Benedora обогнал по уровню папиного некроманта, Михаилу пришлось покупать второй эккаунт. А на втором эккаунте я тоже решила сделать себе персонажа, так что теперь днем мы играем с сыном, а по вечерам они режутся вдвоем с отцом. Сначала играли вместе, теперь каждый бегает по своим делам, но если нужна помощь - обращаются друг к другу. В PvP участвуют на одной стороне, хотя в дружеских дуэлях соревнуются постоянно. Сейчас подумываем о том, чтобы купить третий компьютер и отдельный эккаунт для меня.

Отцы: Omine, 28 лет
Дети: Анастасия aka Greyta, 10 лет
Мир: Аден, Lineage 2

Рассказывает Omine.

Начиналось все невинно: Настя шутки ради сделала персонажа, чтобы немножко им поиграть. Однако это "немножко" привело к тому, что вот уже почти год мы вместе играем в Lineage 2, причем она делает это гораздо успешнее. В PvP друг против друга мы не участвуем, даже на арене, гораздо приятнее вместе убить врага. Сначала мне приходилось много помогать, объяснять... сейчас же обращаться за помощью Настя предпочитает к соклановцам. Нельзя сказать, что совместная игра - это панацея для повседневной жизни, однако приятно, что у нас есть общая тема, интересная обеим.

Отцы: Николай Дутлов, 40 лет
Дети: Илья Дутлов, 13 лет
Мир: Норрат, Everquest 2

Рассказывает Николай.

Первой совместной онлайновой игрой для нас стал EverQuest 2. На ранних стадиях развития персонажей мы проводили вместе около 80% игрового времени, после достижения максимальных уровней вместе проводим примерно 20%. Совместная игра, безусловно, помогает нам в решении проблем взаимопонимания в повседневной жизни. Успехов в игре мы добились равных - состоим в одной гильдии, вместе ходим на рейды. Единственное, в чем у меня первенство, - это в количестве выполненных квестов. К PvP друг против друга относимся, как к веселому развлечению и возможности потренировать боевые навыки.

Семейная психотерапия

Для того, чтобы в семье царили мир и гармония, психологи советуют родителям и детям найти общее дело. Однако сложно найти то, что одинаково интересно людям разных поколений. Компьютерные игры - одно из немногих таких занятий. Возможно, не за горами то время, когда лекарством от "Проблемы отцов и детей" будут названы онлайновые вселенные. Ведь в виртуальном мире шансы детей проявить себя столь же высоки, как и у родителей. Нередко дети достигают больших успехов, что является причиной законной гордости их отцов. А главное, участники таких игровых семей никогда не станут упрекать друг друга в излишней компьютерной зависимости.

Конечно, не каждый может похвастаться такими правильными и прогрессивными "предками". Однако мы верим, что в ваших силах воспитать собственных родителей и показать им все преимущества игрового времяпровождения. И даже если не получится - не расстраивайтесь. Когда-нибудь, создавая собственную семью, вы сможете подарить детям радость совместного путешествия по волшебным мирам компьютерных игр.

ПОЧТА

Уж очень медленно письма проверяться!
В связи с чем, требую установить памятник Жанне Давыдовой (желательно при жизни) и\или повысить зарплату!
Ну, накрайняк молока ей выдавайте - за вредность.
[Ak-47]Gosh

Я всегда говорила, что нашим читателям приходят в голову гениальные идеи! И все, что нам остается, - это успевать обрабатывать эти идеи и реализовывать их на страницах журнала. И единственное, что нас немного останавливает, - это то, что зачастую эти идеи противоречат друг другу. Именно поэтому кузницей идей становится почтовая рубрика: здесь они вызревают, проходят стадию предварительной фильтрации, подвергаются общественному обсуждению или осуждению, после чего отправляются на конвейер.

В прошлом номере нам пришлось сделать вынужденный перерыв и отвлечься на юбилейные празднования. Из-за чего в этом месяце мне предстоит непростая задача - вспомнить все дискуссии, которые занимали наши умы в конце лета, сопоставить их с реалиями сегодняшнего дня и под соусом надвигающейся осени предоставить вашему вниманию.

И чтобы как следует раздразнить ваш аппетит, я, пожалуй, начну с закуски.

Вымирающие MUD'ы

… отечественные муды заброшены, в то время как зарубежные имеют по 300 игроков в онлайн и умудряются с них еще и деньги брать, в то время как наши муды совершенно бесплатны и ничем не уступают. Заграничные муды широко освещаются игровыми порталами наравне с графическими играми, и это справедливо, потому что "графичность" ограничивает возможности игры, в то время как словами можно сказать все. Сайт mudconnector.ru приказал долго жить, уже год он законсервирован и не обновляется, да и популярностью он не пользовался никогда, потому что наши интернетчики с понятием "муд" не знакомы.

На протяжении нескольких лет уже мы занимаемся разработкой mud, название его Astrum Metaphora. Он полностью двуязычен (английский и русский), постоянно разрабатывается, находится на мощном сервере. Игроки помимо общепринятых ролевых "классовых" умений могут ездить верхом, рыбачить, мастерить вещи самостоятельно, исследовать мир, вступать и создавать кланы, бороться за места в рейтингах и так до бесконечности, задумок, которые в процессе воплощения, массы.

У нас есть сайт, не ахти какой красивый, но весьма информатив-

ный, который в принципе может научить человека освоить муд с нуля - am.tradecom.ru.

Будет очень здорово, если вы заинтересуетесь этим вопросом, иначе российские муды скоро прикажут долго жить.

Anna

MUD'ы - это динозавры онлайновых игр. И как это ни печально, их ждет судьба динозавров. Конечно, некоторые особо живучие представители предпочтут "мимикрировать" или подвергнутся влиянию эволюции, но судьба всех прочих - остаться в музеях в виде ископаемых.

Однако благодаря действиям энтузиастов можно совершить очень и очень многое - и кто знает, возможно, возродить угасающий жанр, придав ему свежие силы. Ведь в "Парке Юрского периода" ученому все-таки удалось воссоздать динозавров?! Может и российские mud'ы встретят своего гениального ученого. Ну а мы, в свою очередь, будем по мере сил рассказывать об этом явлении нашим читателям.

Нави - в массы!

Хочу рассказать вам занимательную историю о том, как я подсадил на компьютерные журналы большУю часть города. (Живу я в Орше, Беларусь)

В начале 2000 г. мне купили компьютер. А весной я уже стал интересоваться, как и что там устроено. Однажды я пришел к Мусинскому Виталику (ИП и хороший человек) который торговал дисками. И он мне бесплатно дал почитать и посмотреть журнал с диском. Это был НАВИ, и это была любовь с первого клика. После этого я стал покупать у него Нави и Манию. Скоро у него начались проблемы с арендуемой в магазине площадью (хозяин магазина его просто выгнал и сам стал возить тот же товар что и Виталик).

Я оказался в безвыходном положении. Ведь больше купить компьютерные журналы было негде. И тогда помогли Друзья (Юрий и Василий) книжники. Я попросил их привезти мне под заказ эти журналы. Они нашли и привезли. Потом попробовали возить на продажу. Товар пошел (не без моей помощи, я помогал с рекламой). Через пару месяцев компьютерные журналы стали возить и некоторые их конкуренты. Потом все конкуренты. Сейчас в нашем городе купить компьютерный журнал проще, чем высморкаться.

Я

Я очень люблю такие истории... И суть моей любви к ним даже не в том, какой замечательный журнал "Навигатор" - ведь по хорошему на его месте мог бы оказаться любой другой журнал по любой тематике. Но мое искренне восхищение вызывают люди, которые не готовы мириться с унылой действительностью и предпочитают сделать мир лучше и удобнее. Не только для себя, но и для окружающих. А то, что именно "Навигатор" зачастую становится катализатором проявления этого душевного качества, наполняет мою душу законной гордостью.

Вопросы, вопросы...

Пишу вам уже не первый и не третий раз, а который - считайте сами =). Вам придется немного, а может и много попотеть, так как вопросов многовато. Впрочем оставим эти рассуждения в сторонку и ответим на мои вопросы =) Вот они:

- *почему некоторые считают, что коды это зло? Вы тоже так считаете?*
- *Как у вас все пишут рецензии на игры, жанры которых они терпеть не могут? Возникают ли от этого споры? Просто интересно =)*
- *Бывает ли у вас отпуск? Как долго он длится, если не секрет?*
- *Когда же журнал станет на 5000 страницах? =) Или хотя бы чуток меньше, а то все мы слишком быстро прочитываем их. Я, вот, за один день прочитываю, а потом так страдальчески жду следующий номер. А читать по одной странице в день как вы рекомендуете всем читателям - не могу, посоветуйте как с этим быть?*
- *Почему же в разных магазинах одни и те же игры стоят по-разному?*
- *А почему бы вам не составить кроссворд, чтобы читатели разгадывали тех или иных персонажей игры? По-моему вышло бы здорово =)*

Nimfa777

Канапе из ваших вопросов - традиционная острая закуска перед основным блюдом. Ну что ж, приступим:

- потому что коды - это нечестная игра. А играть надо честно. Но мы так не считаем - мы сами злостные читеры;
- писать статьи по игре - привилегия, а не наказание. Если тебе этот жанр не нравится, то найдется другой автор, который охотно напишет об этой игре. Споров не возникает;
- вся наша работа - это отпуск от дедлайна до дедлайна!
- попробуй переписать журнал 10 раз и раздать своим друзьям как "Письмо счастья" - время до следующего номера пролетит незаметно. Сказать точно, когда журнал выйдет на 5000 страниц, я не рискну... Может быть к 1000 номеру;
- потому что у этих магазинов разнее владельцы;
- раньше мы пытались делать кроссворды, однако постоянные читатели стали жаловаться, что "Навигатор игрового мира" невозможно достать: его моментально раскупают любители сканвордов, японских кроссвордов и прочих головоломок. Поэтому мы отказались от кроссвордов в пользу конкурсов. Но благодаря твоей идее насчет 5000 страниц, мы по-новому взглянули на эту богатую аудиторию потенциальных читателей. Поэтому спасибо тебе, Нимфа, большое, смотри кроссворд в номере.

Жирные точки

Вот увидел на страницах твоих рекламу консольного журнала и... и... и ничего. А что в этом такого? Консоли тоже существуют. И абсолютное большинство современных геймеров начинало именно с них. Ну вспомните же, господа вопящие, Денди, Сегу! Консоли тоже имеют право быть, даже несмотря на то, что вы их себе не можете позволить (впрочем как и ваш покорный слуга). Я например полностью за новый журнал, пусть наших любимых авторов будет читать еще большее кол-во людей. И не забывайте, что Навигатор-то ИГРОВОГО мира! А игры не только на PC, а табличка PC only and forever так и будет красоваться на нашем любимом журнале, где кроме PC игр о других электронных развлечениях писать не будут. А что некоторые орут, мол мало Консольщиков, ну это глупость, я лично знаю кучу таких людей! Да и маркетинг тоже учтен, ведь в Нави не глупые люди сидят. А комикс, кстати, когда-то был в Нави, но не прижился по каким-то причинам. И кричать как же нас им обделили теперь несколько странно. Так же Консоли - это аниме. По-этому слышать "фырк" от фанов анимешек мне вообще странно. Вот, это по поводу нового журнала, молодцы!

[NBN\|Ornet]Oin

Сначала скажу по поводу распределения игр на плохие и хорошие. Единственный номер, где это было реализовано - апрельский! Повторяю для тех, кто в танке: Это было шуткой! Правда, как и всякая удачная шутка, она была принята за чистую монету доброй половиной наших читателей. Так, что уже полгода нет-нет, да и проскочит письмо, в котором нас просят повторить это разделение или наоборот никогда к нему не возвращаться.

И еще одна тема, которую мы подведем к логическому завершению этим письмом: это наша любимая дискуссия последних месяцев "Компьютер vs. Консоль". Сказать лучше, чем сказал автор письма, я не смогу, а потому лишь добавлю "Аминь!" и поставлю жирную точку.

Вот так незаметно мы и подошли к основному блюду нашей сегодняшней Почты. Что греха таить - оно получилось довольно горячим и тяжелым. Так что пробовать советую осторожно, маленькими порциями.

Игры-убийцы

Поводом к моему письму стала статья Игоря Бойко (НИМ. № 7 , 2005), в которой он еще раз доказывает несостоятельность нападок на компьютерные игры. Дескать, боятся компьютерных игр могут только сумасшедшие мамаши, оберегающие своих неразумных двадцатичетырехлетних чад. "Если каким-то игрокам наплевать на свое здоровье, при чем тут игры?" - задается он риторическим вопросом.

Меня в этой позиции удивляет прежде всего полное нежелание видеть проблему там, где она очевидно, явно существует. Вы приводите пример: От эпилептического припадка умер школьник, припадок наступил после того, как он 12 часов просидел за компьютером. Сам виноват. Это "сам виноват" звучит рефреном во всех публикациях вашего журнала на эту тему. Несколько подростков (отморозков, как вы их называете) расстреляли своих одноклассников, а потом покончили жизни самоубийством. Кто этому виной, школа, родители, наркотики или дурная американская наследственность - мы не можем сказать и у нас нет ЮРИДИЧЕСКИХ оснований обвинять в этом создателя игры. Но кроме юридической есть ведь еще и нравственная ответственность! Можете ли вы с чистой совестью сказать, что потоки крови, пусть и нарисованной, которые льются на экране компьютера не имеют НИКАКОГО отношение к гибели этих подростков?

Неужели вы не видите здесь повод, нет, не запретить, но задуматься?! Начать диалог с испуганными "мамашами" и ничего не понимающими в играх ламерами-журналистами.

Отвергая все обвинения, в том числе и бесспорные, вы только нагнетаете истерику в обществе.

Другой ваш излюбленный аргумент - "другие тоже не лучше"! Компьютерная игра построена на насилии? - А кино, а новости? Привыкание? Водка, наркотики, рулетка. И так далее. Но от того, что опасность исходит не только от компьютерных игр, она не становиться меньше, согласитесь!

Мистер Лавенстайн говорит о положительных сторонах игры: "Многие из современных игр удивительно креативны и артистичны. Потрясающие развлечения, будь то книги, фильмы или игры должны достать нас на эмоциональном уровне". На самом деле вопрос очень серьезен. Похоже, мистер Лавенстайн не понимает, что книга и кино - это не только "потрясающее развлечение". Разница - в характере вовлеченности человека в этот мир. Да, и книга, и фильм и игра создают иллюзию "другой реальности", куда человек с воображением может уйти с головой. Но зритель или читатель вовлекаются в этот мир через сочувствие, сопереживание. "Геймер" же включен в игру через действие. Его герой - это по сути дела марионетка. Игрок испытывает сильные эмоции, но эти эмоции - страх, радость, удовлетворение от того, что зону прошел - крайне эгоцентричны. Игры не дают человеку пищи для сопереживания, потому что сопереживать куклам нельзя. Целесообразность в использовании доступных ресурсов (в том числе и людских, привет Дэйлу Карнеги!) - вот принцип игрока, который хочет преуспеть в компьютерной игре. Влияет ли он на духовной мир человека? Например, подростка? Как он будет относиться к людям - как к материалу или как к равным сущностям? У меня нет однозначного ответа на этот вопрос. Но и у вас - тоже. С уважением,

Екатерина

Уважаемая Екатерина, прежде всего, мы не говорим, что кто-то в чем-то "сам виноват". Никто и ни в чем не виноват вообще. Просто человек сделал сознательный выбор в пользу определенного времяпровождения. Он точно так же не виноват в том, что утром проснулся и почистил зубы. Захотелось ему играть - он играет. Он предпочел игру просмотру футбола или кинофильма, употреблению пива или наркотиков, уборке квартиры и забегу на лыжах. Он поступил в соответствии со сложившейся у него системой ценностей и предпочтений, с учетом всех насущных интересов и проблем. Он сделал выбор. Согласитесь, это право каждого из нас. В том числе - и право подростков.

Школьник умер от эпилептического припадка. Причины этого припадка, к сожалению, нам неизвестны. Пресса раструбила во всеуслышание "Мальчика убила компьютерная игра!", но она же не спешит обнародовать вдогонку конкретные результаты медицинской экспертизы. Хотя времени с тех пор прошло вполне достаточно. На всех форумах, где народ обсуждает этот случай, усредненное мнение сводится к тому, что имело место банальное совпадение припадка, места и времени.

Безусловно, игры могут и вызывают привыкание. Поверьте, нам это известно на собственном опыте. Но при этом мы выпускаем два журнала (суммарный объем - больше 300 страниц) в месяц, женимся, воспитываем детей, отдыхаем на даче, ходим в кино и в гости, читаем книги и т.д. И, самое главное, поголовно и помногу играем в игры. Просто приходится руководствоваться древней поговоркой: время - делу, потехе - час.

Именно поэтому мы считаем, что нечего вешать всех собак на наше любимое развлечение. Да, мы с чистой совестью утверждаем, что потоки крови в играх имеют такое же отношение к гибели американских подростков, как и любые другие потоки крови на любых других экранах. Ибо обратное не доказано и не логично, а презумпция невиновности - понятие абсолютное.

По остальным моментам - смотрите слово Главного в этом номере.

Идеалы Орды

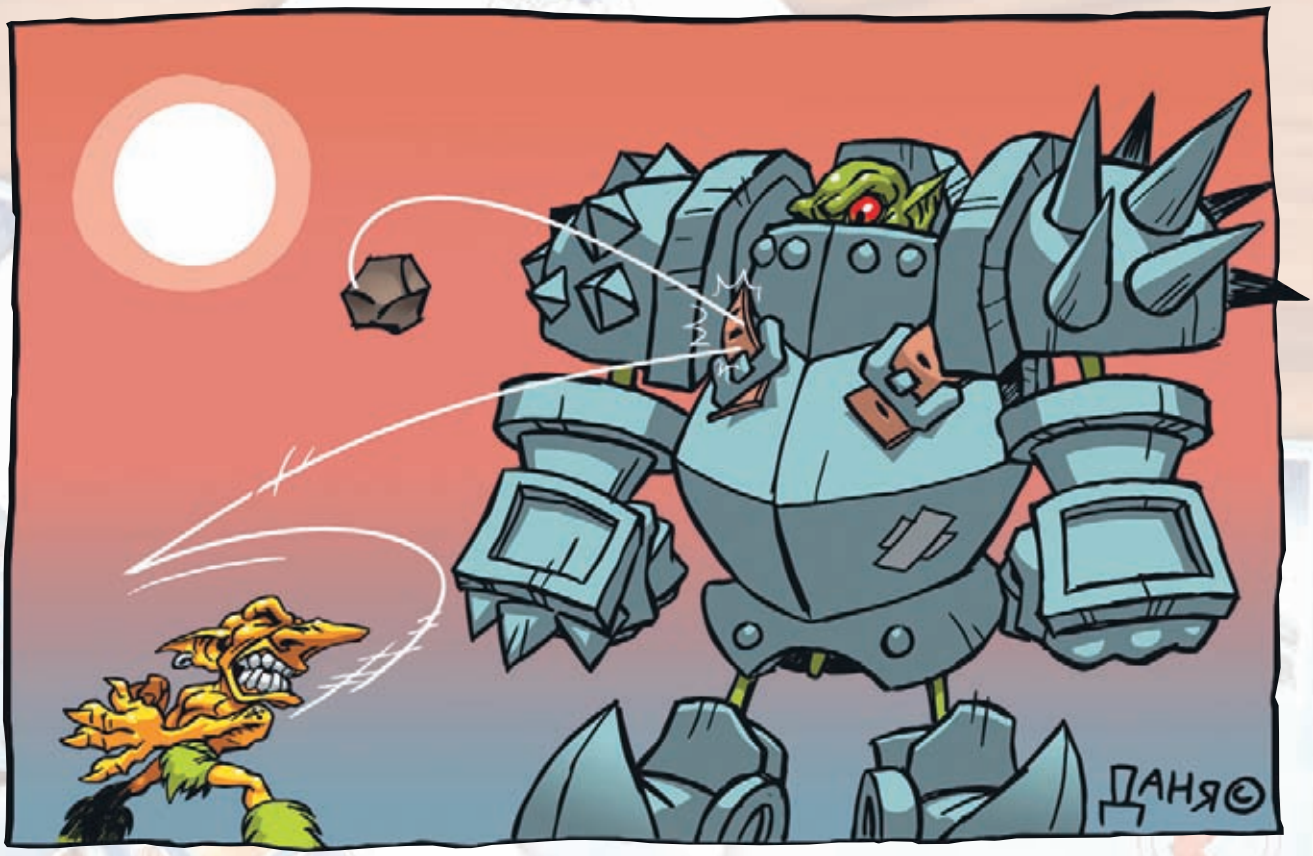
Уважаемая редакция! Жанна! У меня к вам всем есть несколько претензий. 1. Почему вся редакция симпатизирует эльфам?!. (отдельный респект Kshadoo):) Неужели Роммель не мог не кривляться? "...почти физическое отвращение..." Жанна! Пойми меня plz правильно. Орда - это Орда. Орки - это Орки. Я играю за Орду, причем давно уже. Со временем я все больше пропитываюсь ее идеалами, ее духом. Ладно... не буду вас парить. С уважением

DarthFrookt

Очередная попытка переложить с больной головы на здоровую! Сначала вы сами любуетесь изящными эльфийскими формами, просите нас почаще изображать эльфов женского пола на постерах, в максимально соблазнительных позах - а теперь оказывается, что мы презрели идеалы Орды! Нет уж, дудки! Сами виноваты - подсадили бедного Роммеля на эльфячьи уши, нечего теперь жаловаться.

А если честно, я с опаской отношусь к людям, которые играют за троллей, огров и прочих анедедов. Если они при этом еще честно отыгрывают свою роль... Сразу вспоминается история о том, как два тролля послали по известному адресу модератора на одном ролеплейном сервере: и тот даже не посмел выдать им дисциплинарное взыскание, хотя при этом они орали матерные частушки на весь лес и периодически выпивали пиво. Вот она, сила убеждения и отыгрыша.

Я уже говорила, что тема убийства игроков онлайновых игр, которую мы начали несколько номеров назад, получила широкий отклик в читательских душах. Сегодня слово предоставляется обвиняемому: мнения игроков, которые не гнушаются проявления агрессии по отношению к другим.



Привычные ошибки

Почему в РПГ (Diablo [Diablo - РПГ?], линейки Baldur's Gate, Icewind Dale и др.) при повышении защиты\класса брони уменьшается шанс поразить цель?

Где это видано, чтоб персонаж в тяжелых доспехах уворачивался от пинков гиганта лучше, чем "голый" персонаж (Где вы вообще гиганта видели?). Я считаю, что нужно снижать количество урона при ношении тяжелых доспехов. Провожу аналогию: кидаем в человека камнем - человек увертывается, кидаем в танк камнем - попадаем - танку хоть бы хны. Мыслю генерил

[Ak-47]Gosh

Несмотря на то, что ошибка, описанная Gosh'ем действительно имела место быть, следует заметить, что в более современных играх она исправлена: как пример в EverQuest 2 существует два параметра: Mitigation - способность тяжелых доспехов снижать количество урона, и Avoidance - характеристика легких доспехов, позволяющая персонажу лучше уворачиваться.

ПК: слово защиты

Читаю вас уже давно, еще со времен Ультимовских статей собственно говоря, именно вы тогда и побудили меня найти (это не просто было сделать) диск с UO, и войти в мир MMORG. По поводу, собственно, и решил написать, а конкретнее по поводу дискуссии на тему ПК в ММОРГ.

Прошу заметить, UO была моя первая и на данный момент последняя ММорг, в которой я жил. В ней я провел чуть более года, и за это время, успел побывать и ньюбом и немного пк.

Конечно, обидно, когда, еще толком не разобравшись в игре, сталкиваешься с прямо-таки бесчеловечным отношением к тебе со стороны старших по уровню и более опытных игроков. И сам поначалу, бился головой об стол в бессилии, будучи безжалостно обманутым, нечестивыми игроками, при обмене товара на деньги, или добывая в шахте руду, убитым и ограбленным. А со временем понимаешь, что это и есть процесс, ты учишься жить в мире, учишься на своих ошибках, становишься мудрее в своих действиях, начинаешь заводить друзей, что бы вместе противостоять козням, недругов, помогать друг другу, защищать друг друга. Бывало даже такое что, бывшие враги становились в игре отличными соратниками, готовыми пожертвовать любыми бананами, ради друг друга. Плеркилинг - есть процесс обучения новичка, адаптироваться в незнакомом ему мире. И я думаю каждый нуб, впоследствии скажет спасибо, за то, что его отучили попрошайничать, ненормативно выражаться, за то, что он почувствовал себя не как в чате без модератора, а как на улице, где он в одиночестве не представляет собой ничего.

Harold_Angel

Не правда ли, довольно радикальный способ - объяснить на личном примере новичку всю суровость нового мира, сразу показать, что халявы не будет. Но с другой стороны именно так новые игроки учатся находить себе постоянную компанию: ведь объединив усилия, можно справится с более сильным врагом.

Второе мнение в защиту ПК предлагает нам несколько теорий, объясняющих это явление. Впрочем, рассказывать не стану, читайте сами.

Хочу высказаться в защиту PvP. Пусть даже и направленное на убийство чаров ниже левелом. Главное, на мой взгляд, что есть в онлайновыйх ролевых играх - это отыгрыш роли. Именно во взаимодействии с другими людьми это получается интереснее всего. Кто-то отыгрывает добродушного клерика, кто-то - отважного паладина, защитника слабых и обездоленных.

Но игра большая и ролей в ней много. Не могут быть ВСЕ хорошими. Вот и появляются убийцы, воры, обманщики и т.п. Для них даже создают отдельные классы (Assasin, Rogue и т.п.). Некоторые пытаются отыграть эту роль через PvE, но, как я уже писал, по-моему, намного больше возможностей дает PvP. Вот и убивают высоколевелные персы нубов, которые ничего против них сделать не могут. Это просто попытка показать себя негодяем, злым и т.п. А сражения с равными по левелу могут создать видимость, что это убийство происходит из-за

сражения противоборствующих сторон (Альянс и Орда, например), что для игроков, отыгрывающих персов-негодяев, нежелательно.

Есть те, кто убивают просто ради развлечения. Но и в этом я ничего плохого не вижу. Игроки приходят в онлайн, чтобы получить возможность на альтернативную жизнь (конечно, не все, но такие есть). И пользуются теми возможностями, что не имеют в реале. Также за счет убийства оппонента имеется возможность выместить накопившуюся в реале отрицательную энергию. Причем и за это желание их тоже нельзя винить - лучше, если он сделает это в игре, чем в жизни. Ну, и еще одна, менее распространенная, но все же имеющая возможность оказаться верной теория. Игрок хочет понаблюдать за поведением другого человека во время такой, близкой к "министрессовой" ситуации (умирает твой альтер эго - как не переживать?!). Этот игрок может быть начинающим психологом или психология может быть его хобби. В этой ситуации, я считаю, что цель оправдывает средства - потенциальный психолог может получить гораздо больше полезной информации, чем урон нанесенный душевному состоянию противнику. Цель оправдывает средства.

Paul Shchedukhin

Интересное мнение, не так ли? Однако позвольте мне немного прокомментировать каждый из предложенных вариантов. Если взять за основу ролевую теорию, то Темплярам и Паладинам дуэли идеологически противопоказаны, тогда как Ассасины и Воры должны чувствовать себя как рыба в воде, убивая свою жертву. Однако столько честный отыгрыш можно встретить крайне редко. И чаще всего один игрок идет на убийство другого по более банальным причинам - личная неприязнь, спор из-за добычи или места охоты. И не важно, какого ты класса или вероисповедания. Второе предположение также выглядит несколько надуманно - конечно, мы выплескиваем в игре негативную энергию, но есть гораздо более правильные игры. Например, партия с друзьями в CS помогает выбросить гораздо больше адреналина, чем потенциальная возможность PvP. И вообще, если принять эту теорию как данность, то все игроки, убивающие других - латентные маньяки-убийцы. Хочется верить, что это не так. Ну и совсем абсурдно смотрится "экспериментальная" теория. Конечно, нельзя исключать того, что кто-то на основе MMORPG пишет научный труд "Типология поведенческих реакций в стрессовой ситуации, опосредованной виртуальной средой", но это, все-таки, совсем единичный вариант. Мне кажется, что мы с вами в своих изысканиях и размышлениях углубились в конкретные дебри, тогда как феномен явления ПК лежит гораздо ближе к поверхности. Однако не будем раньше времени подводить черту и делать заключительные выводы: наверняка остались еще те, кому есть что добавить. А посему - ждите продолжения дискуссии в следующем номере.

На этом наш изысканный почтовый обед можно считать завершенным. Сегодня мы подвели итоги многим темам, которые волновали нас летом, чтобы с чистой совестью уступить место для новых дискуссий. А потому я традиционно прошу вас, незаменимые мои, найти немного времени и написать письмо по адресу, указанному ниже.

И, возвращаясь к эпиграфу нашего сегодняшнего почтового выпуска, прошу принять во внимание, что молоко я не пью.

Обед с авторской орфографией и пунктуацией
Готовила Шеф-повар
Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559

Без комментариев

"Так,какое у нас сегодня число?22-ое!Может принесли?..Пойду посмотрю...Да,вот Он.Лежит,никого не трогает.Но что это?Почему дрожат руки?Откуда испарина?Неужели?!...Скорее-открыть!Обложка,"Слава Императору"-святая Инквизиция,наконец-то ЭТО случилось!!!Аккуратно перелистываю каждую страничку.Special,Review, Preview,Online,Hardware,Cybersport...

AAAAAaaaaa!!!!Maxview по вселенной Вахи!!!Дадададададададада!!!Спасибо!!!"

P.S.За постер-отдельное спасибо.

Содержание CD и DVD

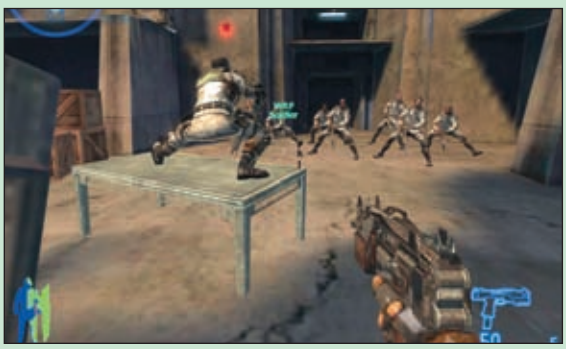
Демо-версии

Age of Empires 3 DVD

Давно ожидаемая стратегия, как-никак последняя игра серии вышла аж пять лет назад. Время действия опять сдвинулось немного вперед - к периоду освоения Нового Света. Среди заметных изменений в геймплее можно отметить новую возможность регулярно получать "подарки" с другой стороны океана. Кроме того, крестьяне перестали таскать собранные ресурсы на базу. В демке предлагается сыграть в часть кампании и две скирмишевые карты с двумя же государствами на выбор.

Bet on Soldier: Blood Sport DVD

Достаточно необычный шутер. Играешь себе, играешь, задание выполняешь, а тут вдруг заставочка появляется, въезжает босс, включается телетрансляция: "В правом углу ринга <имя игрока>, в левом - молодой, но перспективный претендент <имя босса>". И начинается дуэль, причем на время - от него зависит вознаграждение за победу. Любопытно, что боссов можно выбирать еще перед началом задания, соизмеряя их крутость и награду. А деньги есть на что потратить: шопинг перед каждым заданием, ремонт и закупка патронов прямо по ходу миссии, даже за сейвы приходится платить. Оружия много, есть как огнестрельное, так и фантастическое - ракетницы, ручные чейнганы... Кроме брони, можно защититься еще и щитом, правда, вместе с ним разрешено использовать только слабые пушки, но для хэдшотов на коротких дистанциях они вполне подходят. Имеются две миссии, первая (на карте справа) носит еще и обучающие функции.



Патчи
- Diablo 2: Lord of Destruction v.1.11b
- Xenus. Точка кипения v.2.0 - v.2.1
- Warcraft III: The Frozen Throne v.1.19b
- Мор. Утопия v.1.1

Драйверы
- Catalyst v.5.2 98/Me WHQL
- Catalyst v.5.9 2k/XP WHQL with Control Center
- Catalyst v.5.9 2k/XP WHQL with Control Panel (videocard)
- Catalyst v.5.9 2K/XP WHQL with Control Panel (motherboard)
- ForceWare v.78.01 2K/XP WHQL
- ForceWare v.77.72 98/Me WHQL
- nForce4 v.7.13 2K/XP WHQL Intel Edition
- nForce4 v.6.66 2K/XP WHQL AMD Edition
- UDP v.4.27 98/Me
- UDP v.5.10 2K/XP WHQL
- VIA HyperionPro 5.00A

- Out of Order
- Sharpshooter's Miniature Golf
- Stokedrider
- Sunday Panzers
- Tux Racer
- Worminator 3

Игры от Alawar Entertainment

Дополнения
- Sims 2
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- Warcraft III: The Frozen Throne
- World of Warcraft
- Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения + Асы в небе + Перл Харбор

Онлайн
- EVE Online
- Shot Online

Видео
- Battlefield 2: Special Forces
- Heroes of Might and Magic 5
- Quake 4
- Witcher
- Вивисектор. Зверь внутри

Демо-версии
- Age of Empires 3
- Bet on Soldier: Blood Sport
- Brothers in Arms: Earned in Blood
- Call of Duty 2
- Football Manager 2006
- Pro Evolution Soccer 5
- Serious Sam 2
- Starship Troopers
- Theseus: Возвращение Героя
- Tony Jaa's Tom-Yum-Goong: The Game
- Total Club Manager 06
- Total Overdose
- World Racing 2
- Блицкриг 2
- Стальные монстры

Freeware и Shareware игры
- Abuse
- BlockCAD
- Duke Nukem: Waiting for Forever
- Forge
- Frenetic Plus
- Liquid War
- Mono
- Noctis
- Notrium

СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

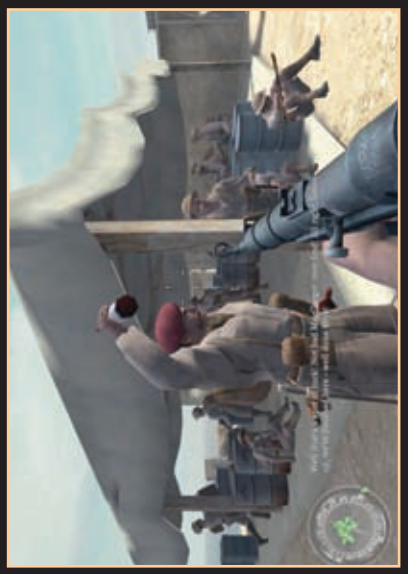
В содержании дисков возможны изменения

Brothers in Arms: Earned in Blood DVD

Сиквел популярного тактического FPS. Поначалу от игры может сложиться негативное впечатление, особенно если поиграть в сюжетную миссию. Неэффективное оружие; дурацкие кружочки, демаскирующие врагов, сплошная заскриптованность, линейный маршрут по завалленным улицам и руинам, декоративный артобстрел. Но если попытаться использовать инструменты управления отрядом (весьма удобно реализованные), игра становится такой, какой ее видят авторы. Подавление противника огнем и последующий обход с флангов - основная, практически единственная тактика в игре, но реализована она вполне неплохо (напоминает Full Spectrum Warrior). Помимо сюжетной, есть и скирмишевая карта: можно менять режимы игры, да и местность гораздо более открытая - вместо затяжной позиционной перестрелки можно вовсю маневрировать и проявлять изобретательность.

Call of Duty 2 DVD

Отличное продолжение отличного же FPS по мотивам событий Второй мировой войны. В отличие от демки BiA:EiB, тут не надо никем командовать - ход битвы зависит лишь от вашего сольного выступления. Поэтому управление удобнее, а геймплей - резче. На суд предлагается одна миссия за англичан, которые должны нейтрализовать береговую артиллерию немцев и зачистить окрестности. Для остроты ощущений рекомендуем включить максимальную сложность, благо игрок поразительно живуч. Только внимательно следите за репликами товарищей и заданиями: если делать не то, что предусмотрено сценарием, можно напороться на бесконечный респавн врагов.



WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Программы

- Disser
- DivX v.6.0.2
- RivaTuner 2.0 RC 15.7
- WoW MP10 skin

Видеонавигатор

- Witcher
- Все на борт!

Z-Zone

Трейлеры фильмов

Сервис-пак

- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.13
- BSplayer v.1.36.825
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- FastStone Image Viewer v.2.25 beta
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.38
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.54 full
- Light Alloy v.3.3
- Opera v.8.5 рус
- Quick Time Player v.7.0.2.70
- Real Alternative v.1.43
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VDMSound v.2.0.4
- WinAce v.2.6
- Winamp Full v.5.1
- Windows Media Player 10 Final WinXP rus
- Windows Media Player 9 Windows 2K/98/ME rus
- WinRAR v3.50 Full Final Rus

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.388
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

Football Manager 2006 DVD

Дизайн и принципы управления почти не изменились, в сравнении с предыдущей частью. Игроку предлагается стать лучшим среди лучших. Придется провести немало времени, чтобы добиться успеха. Работать можно одновременно в нескольких (да хоть в двадцати) командах, главное чтобы ваш мозговой процессор не перегорел. Ах, да - вас могут выгнать за неумелость. Незнание английского языка и недостаточный опыт сильно затрудняют в подобных менеджерах игровой процесс.

Pro Evolution Soccer 5 DVD

Вдоволь порезвиться пользователю не дадут, только начинаешь входить во вкус, как время матча тут же истекает. В демке доступны четыре команды и два стадиона. Тактических и стратегических настроек довольно много. Хотя, за отведенное для борьбы время можно и не успеть почувствовать разницу. Для игры в симулятор лучше использовать джойстик, но и на клавиатуре можно настроить удобную конфигурацию. Периодически у угловато прорисованных футболистов отрубаются мозги, даже вратарь в момент атаки ворот может убежать чуть ли не на середину поля. Обозревается матч с боковой камеры, однако во время повтора забитого пользователем гола ракурсы можно менять.

Serious Sam 2

Продолжение крайне "мясного" шутера. На представленном в деме уровне Сэму противостоит армия пришельцев и их роботов. Действие происходит на крышах и внутри небоскребов, в конце можно будет покататься на летательной машинке. Несмотря на достаточно скромные размеры локации, прохождение на максимальной сложности может занять уйму времени. В то же время сами правила игры предельно просты: игрока постоянно запирают в пределах небольших участков карты и начинают спавнить монстров. После N респов открывается проход на следующую арену, где все повторяется. В связи с увеличением врагов (надеемся, что именно из-за этого) снижено их качество: отсутствие рэгдолла, много невзрачных модели, примитивный AI. Хотя другого от Сэма наверно никто и не ждал.

Starship Troopers DVD

Боевик 1997 года Starship Troopers, снятый по мотивам одноименной книги Роберта Хайнлайна, сподвиг разработчиков из Strangelite Studio сотворить FPS. После загрузки единственной миссии нам покажут вставку из фильма, где высадившийся на планете тараканов отряд находит среди пустыни заброшенный блокпост. Тут заставка перетекает в геймплей. Игра сохранила основные черты фильма: зрелищность и граничащую с элементарной тупостью нелогичность действий людей. Например, отбив первую волну жучков (в этом можно и не участвовать, а побегать набрать патронов), отряд в лучших традициях Саус Парка разделяется на две группы: группа "А" (игрок), пробиваясь сквозь полчища врагов, идет искать батарейку у обломков сбитого самолетика, а группа "Б" (все остальные) отдыхает в крепости. Правда, здорово? Но, несмотря на отсутствие поддержки товарищей и сейвов с чекпоинтами, пройти миссию можно, причем на обоих сложностях (разницы меж ними не чувствуется). Для этого надо правильно использовать рельеф и возможности оружия, которого имеется два вида: Morita Mark 4 с бесконечным боекомплектом и бронебойная Morita Mark 2. Какую пушку против кого использовать - выясняйте сами. Скажем лишь, что у врагов есть уязвимые места. Как в броне, так и в интеллекте.

Theseus: Возвращение Героя DVD

Нехитрая спинномозговая аркада на уровне средней шароварки. Главгерой расстреливает полчища монстров, опустошивших город. Есть два игровых режима: кампания и бойня. С первым все понятно, а второй - борьба за выживание с бесконечно спавнящимися монстрами на большой открытой площади. Горы мяса и никакого AI - классика жанра.

Tony Jaa's Tom-Yum-Goong: The Game DVD

Молодой Кхам пытается выяснить, куда пропали слоны. Наивный тайский юноша полагается только на себя и оружия не имеет. В игре 16 комбо, финальный удар которых наносит приличный урон. Управление часто сводится к нажатию пары кнопок, а иногда и одной. Конечно, не помешало бы передать пользователю контроль над камерой обзора, тогда бы проблем с направлением движения и ударов не возникало. Сохраниться можно в любой момент, один фиг грузится начало уровня, на котором было сделано сохранение. Игра идет под характерную для азиатских боевиков музыку.

Total Club Manager 06 DVD

Вдогонку демы EA'шного футбольного симулятора вышла и демка менеджера. Игрокам предлагается возглавить команду из английской премьер-лиги.

Total Overdose DVD

Горячие мексиканские разборки, причем это, наверно, первая игра, в которой все бои происходят в режиме замедления времени. Расходующийся на slowmo адреналин восполняется столь стремительно, что потратить его целиком весьма затруднительно. Но на этом понты не заканчиваются: есть три спецспособности: золотой пистолет, убивающий всех с одного попадания; две гитары в качестве пулеметов с самонаводкой; наконец, "торнадо" с двумя MAC-10, убивающее всех вокруг. Играть достаточно просто, но даже в случае смерти предлагается "отмотать" игру на несколько секунд назад, когда есть еще возможность все исправить. Также хочется отметить смешные и неплохо озвученные заставки. В деме представлен один уровень - герою нужно совершить диверсию на заводе по производству удобрений.

World Racing 2

Вторая часть замечательных аркадных гонок. Средненькие по качеству, но симпатично ломающиеся машинки; местами страшненькая, но все-таки приемлемая местность; неплохая модель управления... В демке есть режим фрирайд и карьера, открывающая заезды постепенно. Покататься дадут на трех Volkswagen'ах - Touareg, R32 и Golf GTI.

Блицкриг 2

"Этой игре суждено повторить судьбу второй "Дьяблы": "Блицкриг 2" на долгие годы останется памятником стратегиям реального времени второго поколения. Пройдет время, сменится поколение игроков, новые веяния преобразят лицо жанра RTS, графика и геймплей сегодняшнего флагмана будут вызывать ностальгические воспоминания у одних и снисходительную усмешку у других, но тщательно отполированный монолит с выбитой на постаменте надписью "Б2" будет все так же возвышаться на алее славы RTS, по праву занимая место лучшей стратегии о Второй мировой войне."

Подробности - в ревью в этом номере.

Стальные монстры

Новаторский проект, смешавший воедино три жанра, позволяющий действовать на всех уровнях: управлять экономикой, командовать тактической группой юнитов или просто сесть в кабину ведущего бой самолета. Разумеется, проработка каждого режима уступает узкоспециализированным конкурентам, но подкупает именно возможность все тщательно спланировать, распределить задачи, а потом сесть за штурвал и взглянуть на войну глазами летчика. Действие игры охватывает тихоокеанский театр военных действий в период с 1940 по 1948. Можно, конечно, бросить пару

камней в огород разработчиков, отметив, скажем, непропорциональность кораблей и всплесков от попавших в воду снарядов или недостаточно продуманное управление (пауза на [F12], которую нельзя переназначить, инвертированный скроллинг при определенных ракурсах камеры), но поскольку это все же дема, такие мелочи к релизу можно поправить. В демку вошел обширный обучающий материал плюс две исторические битвы, в которых можно принять любую из сторон.

Freeware и Shareware игры

Abuse

Старые друзья возвращаются, обнимают за плечи и знакомят с госпожой по имени Ностальгия. Abuse - шедевр стрельбы, убийств и простеньких логических задачек - вернулся, на этот раз безо всяких проблем работает под ваш Windows XP. Все тот же армейский магазин вооружений (о-о-о, эта ракетница!) и отары жадных до нашей кровушки ворогов. Играть в порядке обязательном, вспоминая минувшие дни и битвы, в коих успели на славу порубиться.

BlockCAD

Занятная вещица. Ваши дети тянут тонкие ручонки к дорогостоящим конструкторам? Плачут, тянут папку-мамку за рукав, канючат неразборчиво очередной лакокрасочный кубический фантазм? Тогда - "Блокада" ваш выбор! Всего лишь за 4 мб на вашем жестком-нарезном вы получаете симулятор "Лего"! Пускай ваше дите лепит из него любое желаемое непотребство.

Duke Nukem: Waiting for Forever

Старина Дюк выступал на ТВ-шоу, рассказывал о себе и трудной жизни накачанного блондинистого милитариста, когда его грубо прервали Таинственные Враги под псевдонимом Crusade of Eternity. Словом - врагов порешить, попутно kick ass и chew buble-gum.

DM:WfF - симпатиШная веселая аркадака с простенькой графикой, но на удивление нескучным игропроцессом. Бежишь себе, негодяйчиков крошишь, оружие собираешь. А иногда даже в космосе полетать дают, на настоящем межзвездном драндулете. Поиграйте - отдохните душой, покуда Duke Nukem: Forever не выйдет. То есть, года эдак до 2034...

Forge

Мы, владельцы персональных компьютеров, в отличии от приставочников, не слишком часто радуем свой спинной мозг качественным файтингом. Редко. Практически никогда. Так что "Кузница" - благодать божья. Миловидная графика (полнейшее третье Дэ), азарт гладиаторского боя, закупка вооружения и гардероба. Рубимся на мечах, стараемся защекотать вострой сталью оппонента до смерти.

Frenetic Plus

На первый взгляд - рядовая, вродекак-анимешная аркадка. Роботы, красочные взрывы, местами эпический сюжет, захлебывающийся бульоном пафоса. Но уже на второй (взгляд) можно заметить следующее. А именно - впечатляющий ангар мехов с различными характеристиками, множество видов оружия, ряд апгрейдов, способных склонить чашу весом в правильную (нашу) сторону.

Liquid War

Жидкая Война, как уверяет ее создатель, "уникальный варгейм, заточенный под мультиплеер". Данное утверждение проверить пока не удалось, но опыт сингловых сражений имеет право называться любопытным. Мы ведем в бой армию жидкости (звучит то как, а?) супротив другого, не менее жидкого, воинства. Цель: по возможности укрепив свою могущество, удавить соперника. Играется вполне бодро. Занятная лабиринтоподобная структура уровня заставляет мыслить логически и не допускать ошибок. Иначе от могучей армии останется лишь жалкая клякса.

Mono

Дивно-дивно! Изрядное переосмысление Asteroids. Не самой идее, конечно, но способа реализации. Крушим налетающие на нас разноцветные круги, расщепляя их на все более мелкие. Красные круги отвечают на огонь, зеленые увеличивают свою скорость, ну а синие настырно преследуют игрока. Фон можно менять на черный или белый. Весело и совершенно не обременительно. Антистрессор. Расслабленья для.

Noctis

Noctis означает "ночь" на латыни. Название изящное, пускай и несколько мрачное, подходит этому симулятору как нельзя кстати.

Мы исследуем вселенную Ноктис на корабле Stardrifter. Управление практически полностью возлежит на хрупких плечишках хвостатого манипулятора. По началу, дорогой читатель, категорически не понимаешь, что нужно делать, затем пару часов изучаешь прилагаемый мануал (отменно исполненный кстати), затем садишься на первую планету, затем...

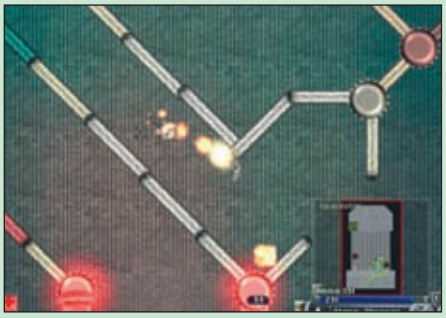
А затем ты приходишь в себя поздно ночью, с неосознанным, но могучим желанием, стать космонавтом.

Сила.

Notrium

Последняя (на сегодня) версия выдающегося Нотриума. Главный герой потерпел крушение на затерянной в жировых складках вселенной планете, и все что осталось при нем - его смекалка. Вот так и бегаем по обширнейшим локациям, собираем разномастные предметы, конструируем из них броню, оружие, детекторы движения, генератор пищи... Цель - свалить отсюда к чертовой матери.

Героев на выбор предлагается четыре: человек, андроид, инопланетянин и некий псионик (пополнение!), чудо во всех отношениях необычное. Играется, как всегда, запоями. Однозначный шедевр, изучать всем. Это даже не приказ, а прямая ментальная команда.



Out of Order

Славный квест, в традициях древнего поинт-клика. Главный герой Hurfold Schlitzting попадает в странное место под названием The Town - затерянное неизвестно где неизвестно что. Неизвестно что наводнено инопланетянами, говорящими робото-гамбургерами и рехнувшимися компьютерами. Прилежная анимация, беззлобный юмор. Для товарищей желающих легкой прогулки прилагается найденный в застенках Сети гайд. На английском, разумеется.

Sharpshooter's Miniature Golf

Что-то среднее между бильярдом и гольфом. Игроку придется учитывать и специфику ландшафта, и нарабатывать точность геометрического расчета. Если вы не стремитесь уложиться в указанное в статистической таблице число ударов, то можете пинать мячик до лунки сколько душе угодно. Карту поля можно вертеть и изменять ее масштаб.

Stokedrider

Главный герой - зеленый инопланетянин-сноубордист с бо-о-о-льшой головой (наверно для балансировки). Финты и прыжки (особенно с обрыва), выделываемые пришельцем смотрятся очень красиво. Жаль, что в реальной жизни прыгнув с такой высоты до больницы можно уже не дотянуть. Можно покататься как на время, так и свободно. Игра снабжена руководством по эксплуатации и доской почета.

Sunday Panzers

По началу мультяшность игры может вызвать некое недоумение, но после третьего (пятого, десятого) боя начинаешь понимать ее сложность. Конечно, удача не помешает, но знание технологических особенностей настоящих железных коней, безусловно, нужно. Всего предстоит выиграть 50 битв, в которых придется уничтожать превосходящие силы противника. Перед каждым боем игроку выдается куча денег, и он решает, вложить ли их в качество танков, либо попытаться взять числом. Баталии проходят в реальном времени, поэтому стратегию и тактику боя лучше продумать заранее.

Tux Racer

Еще одна "горнолыжная" аркада. Пингвин скатывается с горы и на ходу поедает рыбку, неизвестно как там оказавшуюся. Новичкам лучше начать со свободных заездов, которые проводятся без учета времени, затраченного на заезд, и количества съеденной рыбы. А для мастеров есть чемпионат.

Worminator 3

Душераздирающий сюжет повествует о том, как мир вооруженных до зубов червей превратился в пепелище. Настала пора покончить с войной и лучше это сделать с применением ядерного оружия. А для ведения контртеррористической операции в арсенале розовобоких имеется 12 видов стволов. Среди них найдется и автомат, и ракетница, и лазер. Из приятных особенностей, стоит отметить возможность быстрого сохранения и загрузки, занимательный обучающий курс, а также описание предметов, врагов и прочего. Есть пара десятков скинов для персонажа, возможность построения уровней и замедление времени.

Игры от Alawar Entertainment

AirXonix

Игра по мотивам древней аркады, где нужно было линией разделять поле на две части, в результате чего меньшая исчезала.

Ancient Taxi

Как нетрудно догадаться, игроку отводится роль таксиста в первобытном мире. Причем такси не абы какое, а летающее - практически пепелац. За один раз такси может поднять на борт только одного человека. Во время посадки такси частенько задевает скучающих обитателей, и они с диким воплем падают в озеро. Для того чтобы закончить игру на одном уровне и перейти к следующему, необходимо перевезти определенное количество пассажиров.

Foxy Jumper

Детская игра, в которой нужно прийти к домику, прыгая по движущимся платформам.

Jam XM

Боевые гоночки с паршивенькой графикой, но неплохими возможностями апгрейда машинок. Поначалу играть очень просто даже на максимальной сложности, но постепенно такой "детский сад" проходит.

Snowy: Treasure Hunter

Главному герою Снежку необходимо собрать все сокровища и обхитрить кровожадных монстров. Одолеть их поможет природная хитрость медвежонка, а также полезные бонусы.

Дополнения

Sims 2

Модели и лоты. Знакомим четверку из Ливерпуля с героями фильмов "Леон" и сериала "X-Files".

Среди лотов есть два очень оригинальных дома, пара общественных локаций и одно Секретное Сообщество.

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

Традиционная десятка модов. Всего понемножку: новая озвучка бластеров и мечей, анимированные сполохи для мечей же, Карт Онаси в играбельном виде... Всем любителям крепкой женской дружбы и просто ценителям прекрасного - мод, позволяющий Хендмейден увязаться за персонажем женского пола. А на сладкое - диалог HK-47 и HK-50 перед финальной схваткой, не вошедший ни в саму игру, ни в модификацию, где была возвращена фабрика HK-50.

Warcraft III: The Frozen Throne

Урожай варкрафтовского народного творчества выдался по-осеннему обильным. Одиннадцать карт (в основ-

СОДЕРЖАНИЕ DVD

ном AoS), пятнадцать моделей, пять длиннющих кампаний. В частности, на диск пошла полная подборка от автора Nasrudin, который смоделировал для Warcraft III персонажей нескольких классов и рас из онлайнового "Варкрафта", причем все эти модели выполнены практически с нуля, а не конвертированы из WoW. Помимо AoS-богатства в разделе карт, выделяются также римейки классических игр Frogger и (sic!) DOOM I. А из кампаний обязательно зацените сериал Mathias Chronicles. Пусть вас не пугают средненький дизайн карт и некоторые разногласия с официальной игровой историей - сюжет и персонажи тут выписаны на высшем уровне, а игровой интерес приблизительно соответствует интересу от чтения хорошего нешаблонного фэнтези.

World of Warcraft

Последняя версия модификации интерфейса Cosmos UI, совместимая с патчем 1.7.0.

Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения + Асы в небе + Перл Харбор

Для второго "Ила" мы выкладываем три кампании: небольшая истребительная за ВВС РККА на новой мурманской карте, другая кампания на той же карте, посвященная 72 САП, в котором воевал лучший ас начала войны - Борис Сафонов, и длинная бомбардировочная кампания за немецкую сторону.

Для работы всех кампаний требуется совместная установка "Ил-2:3С", "Асы в небе" и "Перл-Харбор", пропатченная до версии 4.01m.

Онлайн DVD

EVE Online

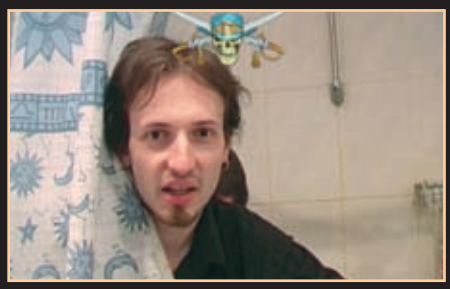
Представитель редкой разновидности космических ММО'шек готова на 14 дней бесплатно впустить вас в свою огромную вселенную. Про "Еву" мы писали неоднократно, так что расхваливать ее и еще и тут смысла нет. Достаточно сказать, что игра эта непростая, серьезно проработанная, и во многом инновационная. Да и ко времени игроков относится бережливо - предусмотрена "антикитайская" прокачка в оффлайновом режиме. Данная версия отличается переведенной на русский обучалкой.

Видеонавигатор DVD

- Witcher
- Все на борт!

Первый видеорепортаж, полученный прямо из места, где куется наш с вами единственный и неповторимый игровой и местами даже развлекательный бизнес. Вы сможете увидеть, а иногда даже и послушать интервью с разработчиками из "Акеллы", которые вот-вот выдадут нам очередной военно-морской шедевр.

История разработки потенциального хита - игры Swashbucklers: что было, что есть и что будет. Вся информация, разумеется, получена с помощью угроз, а иногда даже и под пытками. Согласитесь, такой ход событий заставляет нас более внимательно прислушиваться к рассказам разработчиков, и,



при всем этом, он гораздо эффективнее, чем те нюни, которые обычно развешивают интервьюеры в поисках драгоценных ответов на свои вопросы.

Посему, смотрите наше видеоинтервью и наслаждайтесь свеженькой, проверенной информацией. Само собой разумеется, подобные видео будут повторяться из номера в номер, так что вы присутствуете при рождении полосы шедевров.

Shot Online

Надоело точить клюшки, ругая на чем свет компьютерного оппонента? Теперь вам придется ругать точно таких же игроков, как и вы, ведь в Shot Online придется соперничать только с ними. Мало того, что игра является симулятором гольфа, так в ней еще и присутствуют элементы RPG. Общайтесь с другими игроками, покупайте новый инвентарь и одежду на призовые деньги, которые надо еще умудриться выиграть. Накапливайте экспу и распределяйте полученные очки опыта на атрибуты, способные сделать из вас звезду первой величины. К вашим услугам большое количество полей и приличная физика. Несмотря на довольно-таки посредственную графику, играть интересно.

Видео DVD

- Battlefield 2: Special Forces
- Heroes of Might and Magic 5
- Quake 4
- Witcher
- Вивисектор. Зверь внутри

Патчи

- Diablo 2: Lord of Destruction v.1.11b
- Xenus. Точка кипения v.2.0 - v.2.1
- Warcraft III: The Frozen Throne v.1.19b
- Мор. Утопия v.1.1

Драйверы DVD

- Catalyst v.5.2 98/Me WHQL
- Catalyst v.5.9 2k/XP WHQL with Control Center
- Catalyst v.5.9 2k/XP WHQL with Control Panel (videocard)
- Catalyst v.5.9 2K/XP WHQL with Control Panel (motherboard)
- ForceWare v.78.01 2K/XP WHQL
- ForceWare v.77.72 98/Me WHQL
- nForce4 v.7.13 2K/XP WHQL Intel Edition
- nForce4 v.6.66 2K/XP WHQL AMD Edition
- UDP v.4.27 98/Me
- UDP v.5.10 2K/XP WHQL
- VIA HyperionPro 5.00A

Программы

- Disser
- DivX v.6.0.2
- RivaTuner 2.0 RC 15.7
- WoW MP10 skin

Z-Zone DVD

Трейлеры фильмов

Сервис-пак

- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.13
- BSplayer v.1.36.825
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- FastStone Image Viewer v.2.25 beta
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.38
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3 DVD
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.54 full
- Light Alloy v.3.3
- Opera v.8.5 рус
- Quick Time Player v.7.0.2.70 DVD
- Real Alternative v.1.43
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4 DVD
- SpywareGuard v.2.2 DVD
- Swiff Player v.1.1
- VDMSound v.2.0.4
- WinAce v.2.6
- Winamp Full v.5.1
- Windows Media Player 10 WinXP DVD
- Windows Media Player 9 Windows 2k/98/ME rus DVD
- WinRAR v3.50 Full Final Rus

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.388
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс_____Адрес_____

_____

Ф.И.О._____

Телефон (_____)_____E-mail_____
код города

Извещение

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка!

Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью!
Не объединяйте платежи!

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа_____руб. _____коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

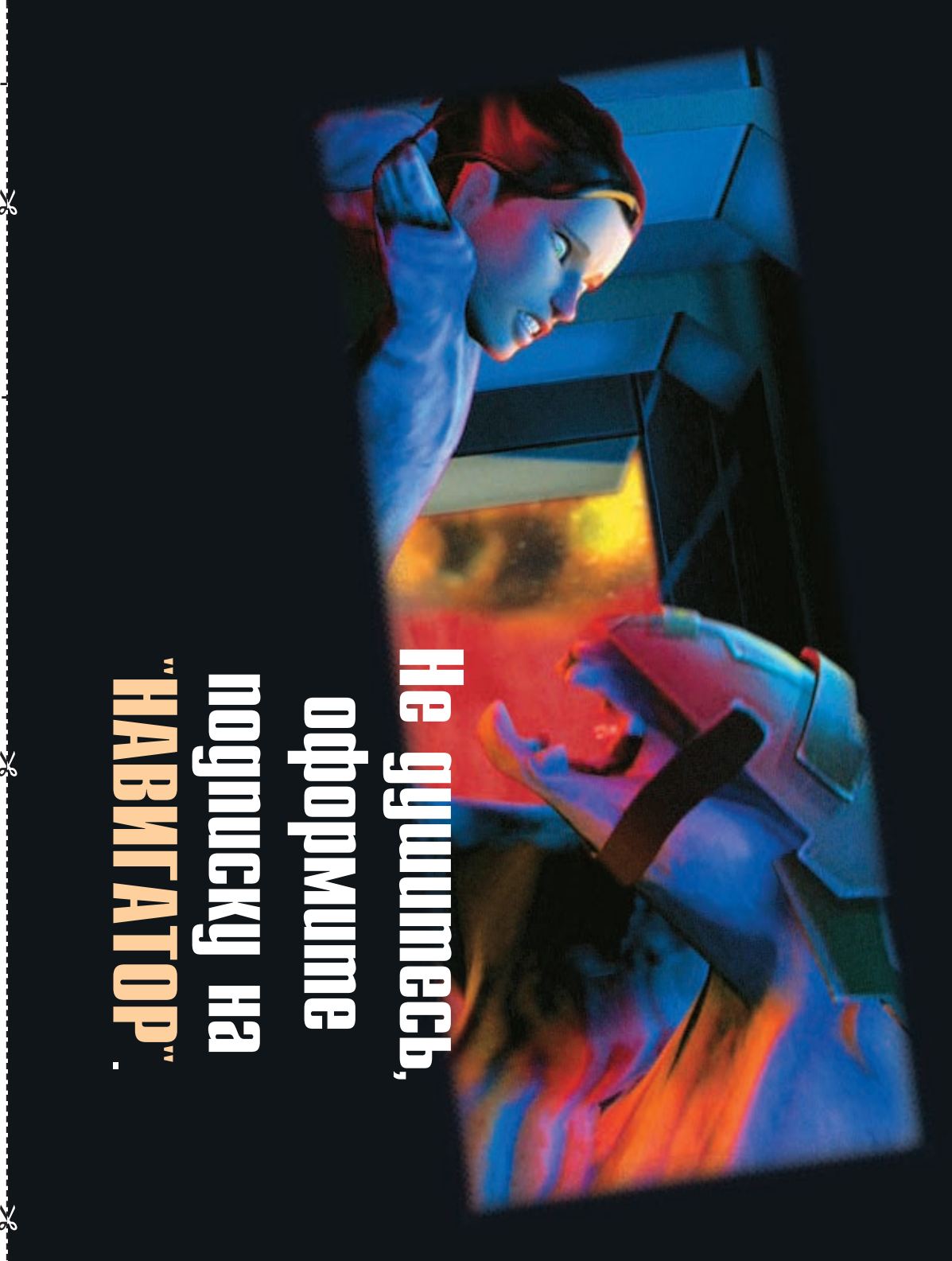
ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Квитанция

Дата _____ Сумма платежа_____руб. _____коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____



Не дышите, оформите подписку на "НАВИГАТОР".

Варианты подписки на журнал “Навигатор игрового мира”

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2005 второе полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2005 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”**
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Ноябрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Декабрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Январь	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Февраль	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Март	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Апрель	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО _____

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс_____Адрес_____

_____

Ф.И.О._____

Телефон (_____)_____E-mail_____
код города

Извещение

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка!

Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью!
Не объединяйте платежи!

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Красногресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа_____руб. _____коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Красногресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа)

Квитанция

Дата _____ Сумма платежа_____руб. _____коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

Редакционная подписка на "Консоль" - надежный способ потерять голову.

Подписка на журнал “Консоль”

Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Консоль”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”**
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

(*отметьте нужные варианты* ■)

Месяц		Стоимость с DVD
Ноябрь	2005 г.	100 рублей ☐
Декабрь	2005 г.	100 рублей ☐
Январь	2006 г.	100 рублей ☐
Февраль	2006 г.	100 рублей ☐
Март	2006 г.	100 рублей ☐
Апрель	2006 г.	100 рублей ☐

ИТОГО _____
(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с _____ по _____

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с _____ по _____

Dialup - доступ
NightSurf
неограниченный доступ:
00:00
09:30
у нас самая ранняя "ночь"!
$4
неделя
$14
месяц
Неограниченный доступ:
00:00 - 09:30
Дополнительный доступ:
09:30 - 19:00 - $1/час
19:00 - 00:00 - $0.5/час
(все налоги включены)
Бесплатно:
Почтовый ящик 20 Mb,
домашняя WWW страница
ZENON N.S.P.
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 958 1380
регистрируйся: (095) 995 1080, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ"Меркадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ"Меркадо", Рязанский пр-кт 28.;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1.
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Маяницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, "Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82. «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул Яцкого, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХоббиГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Ai»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Ведерникова, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул.Гоголя, 42 - «1С.Мультимедиа.Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул.Ленина, 54. Магазин «Виктория»;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «Б39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Энджин»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»;
пр. Ворошиловский, 56 Магазин "ИГРОПОЛИС"

Самара
Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТЦ «Аквариум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д. 11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КВИ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом 4-Н, «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Имплозия»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62;
Червишевский тракт, д 23, ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;
ул. Трамвайная, д. 2/3, ТЦ «Парус», 2-й этаж

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д. 1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав.эл12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт. 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Диномо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Увальская б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул., 144 (Ясная), Никулино, Вернадского пр-кт. 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,